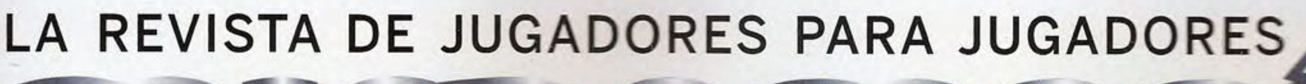
POR SÓLO 3,99€ «EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD» ¡GRATIS! Nº 241 MARZO 2015







PREVIEW
PROJECT CARS
¡LA VELOCIDAD MÁS REAL LLEGA AL PC!

REPORTAJE
REMAKES PARA PC
LOS CLÁSICOS SE LAVAN LA CARA

PREVIEW
PILLARS OF ETERNITY
LA ESENCIA DEL ROL VUELVE CON OBSIDIAN

JUEGOS DEL MES
- TOTAL WAR: ATTILA
- EVOLVE
- GAME OF THRONES: IRON FROM ICE
- LIFE IS STRANGE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC III HD
- RESIDENT EVIL HD REMASTER

¡YA LO HEMOS JUGADO!

BATTLEFIELD HARDLINE

¡LA ACCIÓN TOMA LAS CALLES!

AÑO XXXI Número 241



P.V.P. CANARIAS 4,14€

JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD
¡ESPECTÁCULO DE ESTRATEGIA, ROL Y FANTASÍA!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR


BATTLEFIELD™
HARDLINE
18 DE MARZO
#BFHARDLINE
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS4
PS3
PC DVD
Origin
VISCERAL
DICE
EA

Jugar en la calle

Bienvenido a Micromanía. Acabamos, casi, de estrenar año y empiezan las pequeñas revoluciones en los videojuegos. Sí, sí, quizá es demasiado entusiasta decir algo así, pero cuando en un número de tu revista favorita se dan cita varios juegos que proponen una nueva perspectiva sobre el mundo de la acción, sin duda uno de los más populares entre los jugones de medio mundo, hay que pensar que no es por casualidad que tengamos un título como «Battlefield Hardline» en portada y la review del esperadísimo «Evolve», juntas -aunque no revueltas-. Parece que algo está cambiando en los juegos de acción y todo apunta a que para bien.

Pero haber probado lo más nuevo de Visceral Games y de Turtle Rock en el mismo mes no es lo único que hay que destacar de este número de Micromanía. Si bien el mundo de la acción está evolucionando no todo se reduce al género de moda. También nos acercamos a lo que parece ser una de las tendencias en la industria, los remakes y las remasterizaciones de juegos clásicos -algunos, con gran fortuna, otros no tanto-, reuniendo en un reportaje algunos de los más destacados de la actualidad. Miramos, por otra parte, a lo que nos espera con uno de los juegos más atractivos para 2015, «Batman Arkham Knight» y seguimos atentos a la actualidad en todas las secciones habituales.

Más fantasía para el nuevo año

El nuevo número de Micromanía, como era de esperar, también te ofrece el análisis de las novedades más relevantes de las últimas semanas, contando con el ya mencionado «Evolve», pero tomando como uno de los juegos más notables del momento «Total War Attila», última entrega de la saga de estrategia más notable del momento. Hay más, claro, como la perspectiva de Telltale sobre Juego de Tronos, los avances de la nueva generación de survivals con «Resident Evil Relevantions 2» o lo que nos espera con la cada vez más inminente versión para PC de «GTA V». Hay mucho que ver en este número de Micromanía. Y que jugar; porque te regalamos el genial «Eador: Masters of the Broken World» para descargar en la web de FX. ¡Disfruta de Micromanía!

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



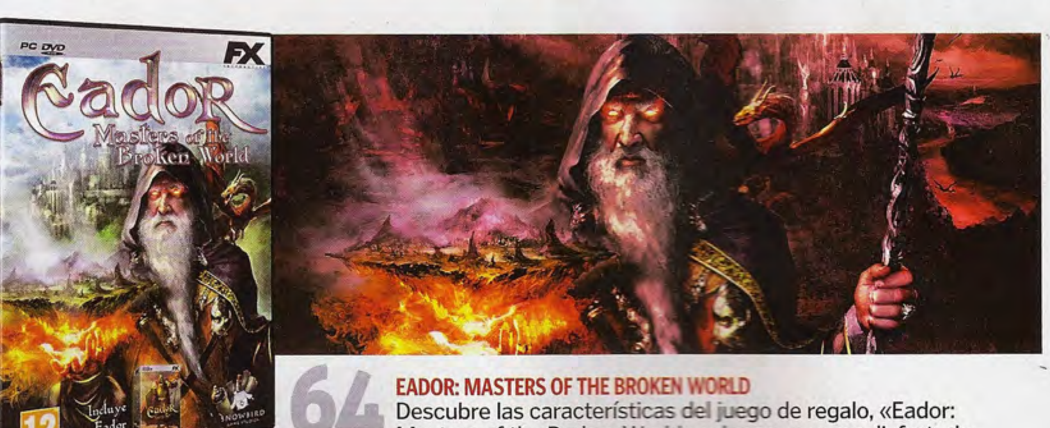
28 **TOTAL WAR: ATTILA**
La nueva entrega de la saga «Total War» es algo espectacular.



54 **REMAKES Y REMASTERIZACIONES**
¿Sientes nostalgia de tus juegos de antaño? ¡Esto te interesa!



84 **PROJECT CARS**
Dicen por ahí que será el mejor simulador de coches en PC...



ÍNDICE POR JUEGOS



CUT HERE
BIKER ZONE ONLY
ENTER AT OWN RISK
SET
ORES
Vanessa's
20L



QUE UN RETRASO NO ES NADA...

Cantaba Carlos Gardel –a los que peinen canas les sonará– "que 20 años no es nada". Así que, ¿por qué razón preocuparse por unos pocos **meses de retraso**, cuando hablamos del lanzamiento de un juego? Pues la verdad es que sí hay razón para preocuparse. No tanto por casos específicos, como por lo que empieza a pasar **de tendencia o excepción, a norma**. Quizá el alarmismo sea excesivo, pero cuando hasta un **«GTA V»** es incapaz de mantener su fecha, hay que empezar a pedir a los estudios que se miren lo de los anuncios de los lanzamientos. Eso sí, hay que reconocer a **Rockstar** que **la versión 4K** de su producción luce espectacular. A veces, la espera merece la pena. Pero... ¿siempre?

¡La próxima guerra free-to-play será naval!

La armada ha zarpado del puerto de Wargaming con rumbo al enfrentamiento táctico online más completo, masivo y directo. ¡Prepárate para «World of Warships»!

Hace unas semanas, muchos aficionados tuvieron la oportunidad de probar una beta de «World of Warships» –durante un tiempo limitado– a través de códigos facilitados en **micromania.es** y otros medios. Si tú fuiste uno ellos podrás identificarte con algunas de las sensaciones de las que vamos a hacer mención aquí. Otras, en cambio, se han ido revelando posteriormente y no son pocas. Así que, tanto si conociste el juego en la beta como si estás aún por catarlo, quédate con nosotros porque «World of Warships» tiene mucho, pero mucho, por descubrir.

Comencemos por lo esencial. Wargaming lleva años trabajando en este proyecto que mantendrá el modelo comercial del exitoso «World of Tanks» –y del posterior «World of Warplanes»–. Basándose en el free-to-play, con micropagos, los tres juegos formarán parte de un mismo sistema económico. También convergen en un planteamiento de batallas online multitudinarias que, a grandes rasgos, parece similar. Pero ahí acaban todas las similitudes entre las batallas de tanques, aviones y barcos. Y es que el escenario bélico, el ritmo de la acción, la escala y mil cosas más son completamente distintas.

La guerra naval

La jugabilidad de uno, en definitiva, no se parece en nada a la de los



Maniobrar, disparar, emboscar... ¡Todo se hace a un mismo tiempo y de un modo realmente sencillo e intuitivo!



¡Un *shooter*! Apuntar las baterías y disparar es lo que demanda mayor concentración, pero ojo con los ataques aéreos o con los torpedos.

¡7.000.000 DE JUGADORES REUNIÓ «BATTLEFIELD HARDLINE»!

En apenas cinco días en los que la beta estuvo vigente, el juego de Visceral consiguió congregar a siete millones de jugadores entre PC y consolas.



RECREACIÓN HISTÓRICA

Wargaming sigue tomándose tan en serio la diversión como la historia, cosa que ya hizo en «World of Tanks» y «World of Warplanes» anteriormente. Pese a que no se busca el rigor histórico de una simulación, reproducir los detalles con cuidado ha sido también aquí una prioridad. Un trabajo ingente e increíblemente exhaustivo que redundará como verás muy favorablemente en el juego.







Cada buque de guerra cuenta con muchos elementos, pero «WoWS» permite manejarlo todo como una unidad, sin perder coherencia o realismo.



Diseñar un control conjunto e intuitivo para baterías, timón y motores ha sido el reto

otros dos. Prueba de ello es que las preferencias están divididas, los juegan aficionados diferentes.

Asumiendo esto, es fácil imaginar que «World of Warships» ha requerido una árdua labor de diseño. Si lo que se pretende ofrecer es diversión inmediata, intuitiva y accesible a cualquier jugador, ¿cómo reproducir una batalla naval con toda su complejidad? Ahí estaba el reto y superarlo implicaba también dar con la fórmula de una jugabilidad genuina, original, inédita y altamente gratificante pese a su condición de juego gratuito.

«World of Warships» aún requerirá ajustes, sin duda. Pero Wargaming ha dado con la fórmula. Nos gusta y seguiremos sus avances para darte buena cuenta de cómo progresa.



Existen cuatro tipos de navíos, de los pequeños y ágiles destructores a los portaaviones, pasando por cruceros y acorazados.

¡BATALLAS ÉPICAS!

Justo así, de "épica", es como el director de desarrollo de Lesta Studios, Danny Volkov, nos definió –en una palabra– la sensación que querían que las batallas de «World of Warships» transmitieran. Y eso es justo lo que han conseguido. "Épico" puede sonar algo impreciso, pero los que hemos jugado un poco te aseguramos que le va como anillo al dedo. ¿Emoción, desafío en equipo, espectáculo grandioso? No le van mal... ¡Pero ÉPICO le va perfecto!



HYPE

Primeras imágenes de «Rise of the Tomb Raider»



Lara aparece así de abrigadita en las primeras y espectaculares imágenes del esperado «Rise of the Tomb Raider». El portal Gameinformer fue el que primero exhibió estas pantallas en exclusiva. ¡Qué buena pinta y que frío!

Tres DLC para «The Evil Within»

¿Estás curado de espanto? Pues atento al primer DLC de que se estrenará en marzo con el título de «The Assignment». Y a este le seguirán otros dos en los meses siguientes: «The Consequence» y «The KeeperLecus».

Haemimont anuncia «Victor Vran»



Los creadores de «Tropico» han anunciado un nuevo juego alejado de su habitual género estrategia. «Victor Vran» será un juego de rol y fantasía que admitirá partidas cooperativas. Saldrá este año.

«Deus Ex» en la GDC 2015

El mes pasado elucubramos sobre lo más interesante de la GDC en Perspectiva y parece que anduvimos acertados. Pero a lo dicho hay que añadir la tecnología del Dawn Engine, con el que Eidos Montreal mostrará el próximo «Deus Ex».

Así son las Hololens de Microsoft



...Y más temas para la GDC. Con DirectX 12 y Windows 10 contábamos, pero no con las recién anunciadas Hololens de Microsoft, un visor holográfico destinado a aplicaciones de Realidad Aumentada. ¡Mola!

EL TERMÓMETRO

TRAS EL DORADO EN «EUROPA UNIVERSALIS»



Desde el 26 de Febrero, Paradox ofrece «El Dorado», una expansión que viene para añadir infinidad de ajustes y nuevo contenido al juego de estrategia «Europa Universalis IV».

SEGUNDO LIBRO DE «DREAMFALL CHAPTERS»

El próximo 10 de Marzo, Red Thread Games liberará el Segundo Episodio de la aventura «Dreamfall Chapters» que llevará por título "Rebels" y que podrá descargarse digitalmente.

«PROJECT CARS» SE RETRASA AL 2 DE ABRIL

Nos lo esperábamos para el 30 de Marzo, pero no. Slightly Mad necesita unos días más, no muchos, para realizar ajustes de última hora. ¿Serán suficientes y definitivos?

«BLADESTORM: NIGHTMARE» EN PC

Koei Tecmo ha confirmado que este remake de acción táctica también se apunta al PC, aparte de las versiones de XBox One, PS3 y PS4. Lo tendremos a lo largo del mes de Mayo.

LOS SIMS 4 SE PONDRÁN A TRABAJAR

Maxis ha anunciado «Los Sims 4: ¡A Trabajar!». Se trata del primer pack de expansión para este popular simulador social que introducirá novedades como tres nuevas profesiones.

BETHESDA TIENE ALGO QUE ANUNCIAR ESTE E3

La compañía ha anunciado que convocará una conferencia previa al E3 el 14 de Junio, y es la primera vez que lo hace. ¿Querrán presentarnos el próxmo «Doom» o «Fallout 4»?

ACCIÓN COOPERATIVA EN «WARHAMMER»

El estudio indie Fatshark prepara un juego de acción cooperativa que llegará a o largo de 2015 a PC y que llevará el título de «Warhammer: End Times - Vermintide».

¿Todos los clásicos deben resucitarse?

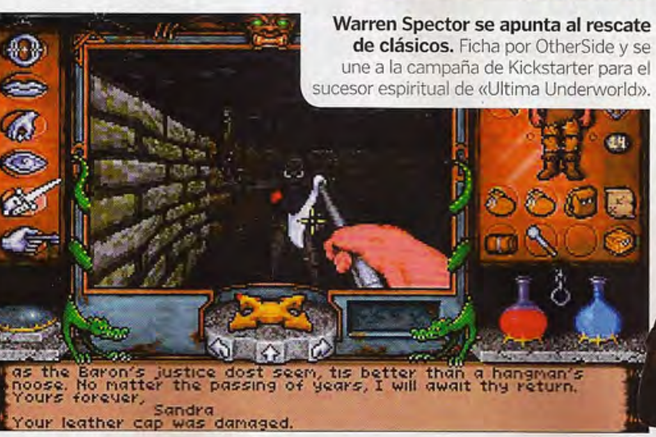
La reaparición de títulos clásicos se ha hecho muy, muy cotidiano, y no siempre puede deberse a la intención de rendir un justo tributo.

Es inevitable pensar que la industria está mirando demasiadas veces al pasado para emprender nuevos proyectos. ¡Ojo, que nos encantan los clásicos! De hecho, te invitamos a pasar por nuestra selección de *remakes* y remasterizaciones (pág. 54). Pero, con todo ello, esta fiebre de volver a los clásicos es un fenómeno tan repentino (en su actual magnitud) como llamativo. Sino para preocuparnos, ofrece motivos para reflexionar sobre ello. ¿No crees?

Con títulos clásicos y figuras de prestigio reconocido (a veces, no tanto) convocan nuestra atención. Pero revisitar los clásicos una y otra vez tiene el riesgo de desvirtuar aquello que es, precisamente, por lo que los recordamos: su legado. Y es que como un viejo amigo de la revista dijo en cierta ocasión: "la nostalgia ya no es lo que era". ¡Estamos de acuerdo!



Esto es «Asteroids: Outpost». No recuerda ni remotamente al mítico «Asteroids». ¿Homenaje o truco?



Warren Spector se apunta al rescate de clásicos. Ficha por OtherSide y se une a la campaña de Kickstarter para el sucesor espiritual de «Ultima Underworld».

CLÁSICOS EN ESTADO ORIGINAL



Si hay un lugar en el que buscar juegos clásicos que no son ni remakes ni remasterizaciones es **GOG.com**, y es que hay que reconocer que la plataforma digital creada por CD Projekt no es sólo un modelo de negocio genial, sino una auténtica fuente de gozo para los jugadores más veteranos, que podemos volver a disfrutar de los títulos que hace 10, 15 o 20 años nos entusiasmaban, con la seguridad de un perfecto funcionamiento, por lo general gracias a emuladores como DOSBox. Eso sí, como dijo el poeta, a veces es mejor no volver allí donde una vez fuimos felices, pero si que los píxeles te salten a los ojos no es un problema, no hay mejor lugar.

REPUBLIC OF GAMERS

LA OPCION DE LOS GANADORES

MAXIMUS VII GENE

MAXIMUS VII HERO

MAXIMUS VII RANGER

LO MEJOR PARA TUS JUEGOS

MANTENIENDO EL LEGADO GAMING DE LA SERIE ROG

Lo mejor para tus juegos

RED Intel® Ethernet. LANGuard. GameFirst III.
Disfruta de tus juegos online al siguiente nivel, con ROG.

SONIDO SupremeFX Y Sonic Radar II.
Un sonido integrado incomparable.

INTERFAZ KeyBot y TrueVolt USB.
Renueva tu teclado y disfruta de una alimentación USB más estable.

PROTECCIÓN Guardián del gamer
Protección general para mejorar la calidad, durabilidad y fiabilidad de tu sistema.



Las placas base más vendidas y premiadas a nivel mundial







LANZAMIENTOS DE MARZO

WHITE NIGHT
La aventura de suspense y terror de OSome Studio distintiva por su diseño visual en blanco y negro, prepara su lanzamiento digital para primeros de mes.
Fecha de lanzamiento: 3 / 3 / 2015

ZOMBIE ARMY TRILOGY
Rebellion remasteriza los títulos que dieron continuación a «Sniper Elite» en una vertiente de temática zombi. Se lanza como descarga digital por 41,99 €.
Fecha de lanzamiento: 6 / 3 / 2015

SHELTER 2
Una aventura de acción y supervivencia de Might & Delight con un diseño visual único y que recoge el legado del «Shelter» original.
Fecha de lanzamiento: 9 / 3 / 2015

ASSASSIN'S CREED ROGUE
La nueva entrega del periplo de «Assassin's Creed» en la joven Norte América del Siglo XVIII relata iuna venganza. Ubisoft lo lanza por 44,95 €.
Fecha de lanzamiento: 10 / 3 / 2015

CITIES: SKYLINES
A falta de una edición física, el nuevo juego de gestión urbana de Colossal y Paradox llegará en formato digital por 27,99 € en la versión estándar.
Fecha de lanzamiento: 10 / 3 / 2015

BATTLEFIELD HARDLINE
La nueva entrega de «Battlefield», esta vez a cargo de Visceral Games, nos llevará a combatir en un entorno urbano. EA lo lanza por 59,95 € en PC.
Fecha de lanzamiento: 19 / 3 / 2015

RIDE
Los estudios de Milestone ultiman este juego que pugnará con motos en el género de la velocidad. Bandai Namco lo distribuirá por 41,99 €.
Fecha de lanzamiento: 20 / 3 / 2015

RESIDENT EVIL REVELANTIONS 2
El famoso *survival horror* de Capcom prepara un espeluznante nuevo capítulo que Koch lanza por 39,95 €.
Fecha de lanzamiento: 20 / 3 / 2015

GRAND THEFT AUTO V
Parece que por fin llega el esperadísimo «GTA V» que Rockstar hará coincidir con «GTA Online». En PC tendrá un precio de 62,50 €.
Fecha de lanzamiento: 24 / 3 / 2015

PILLARS OF ETERNITY
Este homenaje de Obsidian a los JDR clásicos nos llegará de manos de Meridiem en dos ediciones: la Hero (44,95 €) y la Champion (54,95 €).
Fecha de lanzamiento: 26 / 3 / 2015

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

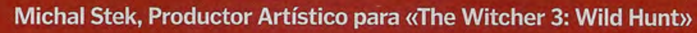


Aunque el equipo ha realizado un trabajo increíble y hemos recibido un gran feedback de los fans, ahora mismo hay otros proyectos de BioWare prioritarios. [...] Esto incluye contenido adicional para «Dragon Age: Inquisition», así como el próximo juego de la serie «Mass Effect» y una nueva licencia.

Jeff Hickman (BioWare) sobre la cancelación de «Shadow Realms»



¡No! Esa es la respuesta. No hay *downgrade* [...] Estamos optimizando el juego, pero eso no afecta los gráficos. Hay mucho trabajo y es uno de los motivos de que se haya postergado el lanzamiento. Debemos optimizarlo al máximo para que podáis disfrutar el juego adecuadamente.



Michal Stek, Productor Artístico para «The Witcher 3: Wild Hunt»



Cuando ideamos Oculus pensamos que el enfoque principal de la Realidad Virtual iban a ser los videojuegos. Pero ahora que Oculus Rift está madurando, tecnológicamente hablando, existe el potencial necesario para llevar también a la gente a mundos virtuales en otros ámbitos.

Nate Mitchell, Vicepresidente de Oculus VR



¡Desarrollo argumental y jugabilidad basadas en las decisiones del jugador! Esa es la nueva meta en la que estoy trabajando con mis compañeros en nuestro nuevo estudio. [...] La meta es crear una narrativa flexible, rejugable y adaptable a las elecciones del jugador.

Kevin Levine, creador principal de «BioShock»





Procesador Intel® Core™ i7
Trabaja y Juega con Intel Inside®

GT 80 Titan SLI

Pantalla 18.4" FHD,
Anti-Glare (1920 x 1080) eDP

Procesador
Intel® Core™ i7-4980HQ
(6M Cache, hasta 4.00 GHz)

Disco duro 512GB SSD
(**4 x 128GB SSD SATA**) + 1TB (7200rpm)

Memoria RAM 32GB
DDR3 (4 x 8GB)

Controlador gráfico SLI
2 x nVidia Geforce GTX980M
8GB GDDR5

Actualizable
El GT80 Titan esta diseñado para un fácil acceso a los componentes principales. Acceda a las bahías de los discos duros y slots de memoria o la parte inferior para acceder a las dos tarjetas gráficas MXM.

PIONEROS EN GAMING

1r Teclado Mecánico Retroiluminado en Portátiles



CHERRY

SWITCH MÁS BUSCADO: CHERRY MX SWITCH

Definido como el teclado gaming más buscado entre los portátiles Gaming. Construcción física del switch Cherry MX y estrictos niveles de tolerancia quedan incluidos en el teclado, proporcionando una increíble sensación táctil y consistencia.



UN SWITCH TÁCTIL ENTRE TOUCHPAD & KEYPAD NUMÉRICO

Keyboard con función de teclado numérico, el diseño del interruptor es fácil y simple, con un sólo click se puede habilitar entre las 2 funciones possibles.



MXM SLI

MÁXIMO RENDIMIENTO: SLI GRAPHICS

NVIDIA SLI, el rendimiento gráfico combinando varias GPU GeForce GTX en un portátil con certificación SLI. SLI es la tecnología de elección para los jugadores que exigen lo mejor.



INCREÍBLE VELOCIDAD DE ALMACENAMIENTO

Presentando la exclusiva tecnología creada por MSI llamada Super Raid 3, la velocidad de lectura/escritura del almacenamiento alcanza los 1600MB/s o más, siendo la clave los 4 SSD M.2 bajo configuración RAID0. No cabe duda de que Super Raid 3 es la tecnología de almacenamiento más avanzada en cuanto a capacidad y eficiencia altas.

NO.1 IN GAMING

Síguenos en MSI España

Más Información: http://es.msi.com/



LOS MÁS ESPERADOS

Despedimos a «Evolve» y «Total War: Attila», que ya están disponibles, y nos dejan espacio para incorporar «Battlefield: Hardline» y el aún remoto «Doom».

PARRILLA



BATTLEFIELD HARDLINE
- 19 DE MARZO DE 2015 ◎ ACCIÓN
- VISCERAL GAMES / EA
- PC, PS4 XB ONE, PS3 Y XB 360

¡Esta vez las calles serán el campo de batalla!

PROJECT C.A.R.S.
- 20 DE MARZO DE 2015 ◎ VELOCIDAD
- SLIGHTLY MAD / NAMCO BANDAI
- PC, PS4, XB ONE, WII U

¡La sensación de velocidad más inmersiva y real!

GRAND THEFT AUTO V
- 24 DE MARZO ◎ ACCIÓN / AVENTURA
- ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
- PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360

¿Habrá merecido la pena tan larga espera?

CALENTANDO

THE WITCHER 3: WILD HUNT
- 19 DE MAYO DE 2015 ◎ ROL/ACCIÓN
- CD PROJEKT / NAMCO BANDAI
- PC, MAC, PS4, XB ONE

La Caza Salvaje se aproxima inexorablemente.

BATMAN ARKHAM KNIGHT
- 2 DE JUNIO 2015 ◎ ACCIÓN/AVENTURA
- ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS
- PC, PS4, XB ONE

Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

THE DIVISION
- 2015 ◎ ACCIÓN / ROL MMO
- MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
- PC, XB ONE, PS4

Su envergadura descomunal obliga a seguirlo.

EN BOXES

CYBERPUNK 2077
- POR DETERMINAR ◎ ACCIÓN/ROL
- CD PROJEKT ◎ PC, MAC, PS4, XB ONE

Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero permanecemos atentos.

OVERWATCH
- POR DETERMINAR ◎ ACCIÓN
- BLIZZARD ◎ PC

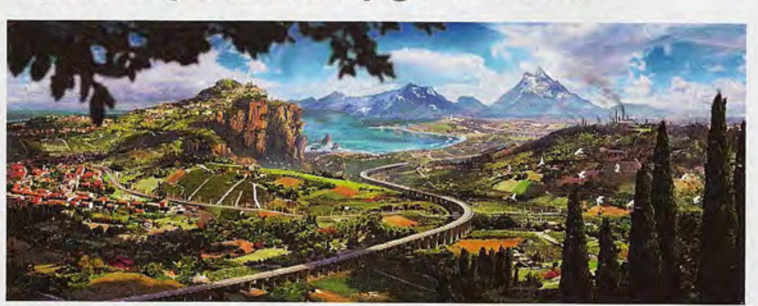
Blizzard cambia totalmente de registro y promete las batallas de acción online más intensas.

DOOM
- POR DETERMINAR ◎ ACCIÓN
- ID SOFTWARE / BETHESDA
- PC, PS4, XB ONE

¿Nos lo mostrará Id en el próximo E3?

Acción explosiva por una causa justa

¡Tras el anuncio oficial, «Just Cause 3» comienza a dejarse ver y a concretar jugosos detalles!



A pesar de que el anuncio de «Just Cause 3» tuvo lugar en pleno jaleo navideño, no pasó desapercibido. Fue una gran noticia para los seguidores de la saga y despertó la curiosidad de muchos ajenos a ella. Avalanche Studios aseguraba la trepidante acción de siempre (y algo delirante) con muchas horas de juego, cosas con las que ya contábamos. Pero esta vez, en «Just Cause 3» esperamos, además, un notable salto respecto a la anterior entrega. Y es que después de una década de existencia de la saga, Avalanche asegura que el entorno abierto de «Just Cause» está listo para evolucionar.

Cambio de aires

Parece, en fin, que es el momento de llevar al juego muchas innovaciones desarrolladas por el estudio. Con todo esto, que la próxima entrega emigre a un archipiélago en el Mediterráneo, también promete. Lo veremos hacia el final de este año.

¡RICO NOS HARÁ VOLAR!



Si hay una palabra que pueda definir la acción de la saga «Just Cause» esa es vértigo. Y la receta se completa con tiroteos, persecuciones y explosiones por doquier. A veces, de un modo desmedido y caótico. Pero es ahí, en el exceso, donde radica el encanto de esta serie y por eso no va a renunciar a ello en «Just Cause 3». Veremos a Rico colgarse con su gancho, lanzarse en paracaídas y, ahora también, volar en un nuevo traje aéreo (o wingsuit) que promete escenas vertiginosas, de las de santiguarse primero.







Así, saltando al vacío, es como a Rico le gusta hacer acto de aparición. Y tras el "apacible" paseo llegarán los tiros.

Guild Wars se expandirá

Bajo el título de «Heart of Thorns» ArenaNet prepara la primera gran expansión para «Guild Wars 2» que nos abrirá la jungla de Maguuma

El enorme y popularísimo universo de «Guild Wars 2» no ha dejado de crecer y evolucionar en sus dos años y medio de vida. Lógico, porque es el único MMORPG que, sin requerir cuotas, ofrece un mundo tan profundo y rico. Aun así, ArenaNet prepara un nuevo capítulo que permitirá a los jugadores subir a nivel 80 mientras explorarn la inhóspita jungla de Maguuma.



Acompañando esta ampliación, la expansión introducirá nuevas armas, nuevas quest de historia y, como novedad principal, una nueva especialización que se conocerá como Revenant. Habrá muchos otraos ajustes y novedades y de todo ello te daremos cumplidos detalles el mes que viene.



¡El PC entra en la lucha!

Street Fighter V

✲ Acción/Lucha ✲ CAPCOM ✲ 2015



¡LOS PERSONAJES MÁS LEGENDARIOS VUELVEN!
Lo poco –¡poquísimo!– que Capcom ha mostrado de de «Street Fighter V» ha sido a lo grande, tomando a dos de los más carismáticos personajes de la saga como protagonistas. Muchos otros también volverán con ellos, pero Ryu y Chun Li han sido las estrellas del gran anuncio.



¡NUNCA HA SIDO MÁS ESPECTACULAR QUE AHORA!
La nueva generación de consolas y de tarjetas gráficas en PC explotarán los combates de «Street Fighter» de la forma más alucinante, con nuevos efectos técnicos y los combos clásicos potenciados visualmente. Si eres un seguidor de la saga, seguro que vas a quedarte de piedra.



LA NOSTALGIA SE UNE CON LA VANGUARDIA TÉCNICA
La espectacularidad de las últimas entregas de «Street Fighter» se verá acentuada en esta quinta con nuevos juegos de cámara, efectos visuales potenciados y mejorados, y el regreso de los combos clásicos, con los que los jugadores veteranos seguirán pudiendo exhibir su habilidad con los hadooken de Ryu o cualquiera de los golpes más conocidos de Chun Li, Blanka, Ken y todos los luchadores de «Street Fighter».

EL PC SERÁ UNA DE LAS DOS PLATAFORMAS EN QUE EL REY DE LOS JUEGOS DE LUCHA VOLVERÁ EN 2015



¿RECUERDAS ESTOS ESCENARIOS?
Las primeras imágenes que Capcom ha mostrado de «Street Fighter V» no sólo ha cogido de pareja protagonista a dos personajes legendarios, sino que han dado nueva vida a los escenarios más recordados de «Super Street Fighter II», renovados al detalle. De momento, el vídeo de presentación nos ha dejado impactados, pero estamos deseando echarle mano.

EXPLOTANDO EL COMBATE 2.5

Siguiendo el concepto que dio forma a las distintas partes de la cuarta entrega de «Street Fighter», Capcom ha adaptado la jugabilidad 2D a un entorno 3D, **para desarrollar la entrega más impactante de «Street Fighter».** Pero, eso sí, se guardan en la manga todos los ases y detalles del diseño final. ¿Qué nos espera?

¡LA LEY DE LA CALLE LLEGA A TU PC!

BATTLEFIELD HARDLINE

Ya no hay batallas en lejanos países, ni guerras futuras. Ahora, la acción se traslada a las calles. Miami es un hervidero de crímenes, y tú debes pararlos. ¡A por ellos!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Visceral/DICE/EA**
- Fecha prevista: **Marzo 2015**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción urbana**, en un radical giro de la ambientación bélica de los juegos precedentes de la saga.
- En la campaña asumiremos **el papel de Nick Mendoza**, un policía de origen cubano en el cuerpo de Miami.
- Tendremos que **pelear para lavar nuestro nombre**, implicado fraudulentamente en tramas de corrupción.
- Ofrecerá **distintos modos multijugador**, entre policias y criminales.

El futuro de la saga «Battlefield», tras una última entrega muy atractiva, aunque plagada de no pocos problemas técnicos y de diseño, estaba en el aire hasta que se empezaron a oír los primeros rumores de un cambio radical en el mismo concepto de su acción. ¿Qué planeaban DICE y EA con el máximo competidor de «Call of Duty» en el campo de la acción bélica? Pues nada más y nada menos que dejar lo de "bélica" a un lado. Radical, a tope.

«Hardline» adopta, pues, una nueva perspectiva sobre la acción de la saga. En cierto sentido, hasta puede que no se dirija a los jugones habituales de la misma habituados a pegar tiros sin parar y lanzarse siempre hacia delante. Sí, «Hardline» ofrecerá un tono más... pausado. Una acción intensa, en algunos momentos, pero también la necesidad de adoptar nuevas tácticas y estrategias, de, en muchas misiones, dar rodeos para ser más efectivos y, en definitiva, de cambiar la mentalidad del jugador. Y todo esto, metiéndonos en un juego que nos recordará por momentos a una serie de televisión.

Dentro de la serie

En muchos aspectos la campaña individual de «Battlefield Hardline» estará planteada como una serie de TV, tal cual. El primero, y más evidente, es su estructura de misiones. Diez, más un prólogo, que nos presentarán a los distintos personajes –polis y criminales– que aparecerán en la ficción que plantea el juego, con Nick Mendoza como el protagonista; un policía de Miami, de origen cubano, en cuya piel nos meteremos para, junto a sus compañeros, jefes y rivales, vivir una historia apasio-



¡Persigue a los malos! Las persecuciones policiales contra los malos son de los momentos más intensos que encontrarás en «Battlefield Hardline».



¡Escapa, persigue a los malos y acaba con ellos! «Battlefield Hardline» cambia la guerra por las batallas urbanas de polis y criminales.

Drogas, tráfico de armas, bandas, atracos a gran escala... La batalla contra el crimen es imparable en «Battlefield Hardline».


La acción criminal es imparable en las calles de Miami, tanto en las misiones de la campaña como en el multijugador.



nante trufada de violencia, drogas, armas, asaltos y persecuciones.

Cada misión concluirá con un "cliffhanger", dejando las cosas en el aire, y empezarán con un "previamente en «Battlefield Hardline»...". Algo inequívocamente televisivo. Es algo que también se verá en la historia, situaciones y conflictos de las misiones de la campaña. Visceral ha tomado referencias de mitos de la TV como Hill Street Blues, The Wire, True Detective –y hasta Dexter– y otras sagas para presentar un Miami decadente, realista, cuyas calles respiran vida, peligro y desafíos. De unas sagas toman lo humano de los protagonistas y secundarios, de otras, sus apasionantes diálogos e historias, de otras, su intensa acción, y de todas, su absorbente trama.

«Battlefield Hardline» ofrecerá unos personajes interpretados por actores reconocidos de TV y cine, y también sus guiones reflejarán esa riqueza de algunas de las series antes mencionadas, pues Visceral ha contado con algunos guionistas de True Detective o Justified, para dar riqueza a la historia.

Pero será la acción, realmente, lo que diferencie a «Hardline» de todo lo visto antes en la saga «Battlefield», sobre todo en lo referente a la campaña, y es que si esperas encontrarte con lo mismo de siempre vas muy desencaminado. ¿Gustará a los fans de la saga? Esa es otra historia. Veámosla...

LA ACCIÓN SE TRASLADA A LAS CALLES DE MIAMI, EN UN GIRO RADICAL DE LA AMBIENTACIÓN

Nick, contra el crimen

Como decíamos antes, la acción en «Hardline» adopta un tono telvisivo, es más pausada que en lo visto en los juegos anteriores, hay mucho diálogo –y mucho tiroteo, no lo dudes–, pero sobre todo hay un estilo distinto. Si bien el prólogo y las primeras misiones ofrecerán un estilo más directo, enseguida verás que los diseños de mapas y misiones no serán tan lineales ni tan predecibles. Una construcción más abierta de objetivos y caminos, junto a una IA más reactiva y no tan rígida, con un uso menos abusivo de scripts, permitirá jugar de forma más variada, pudiendo probar distintos tipos de afrontar cada misión. En definitiva, hacer el juego más rejugable. Algo que, según Visceral, también

MIAMI Y MUCHO MÁS TE ESPERA...

Aunque la acción de «Battlefield Hardline» será, por definición, urbana, lo que nos espera en la campaña –y en gran parte de los modos multijugador–, va mucho más allá de las calles de Miami. Los entornos en exteriores e interiores del juego de Visceral nos llevarán a recorrer calles, desiertos, parkings y todo tipo de escenarios en los que la acción es imparable. El cambio de la guerra moderna a los entornos más "civilizados" no supondrán ninguna merma en la intensidad de la acción del nuevo juego de la saga.







¡La acción es increíble! Los modos multijugador de «Battlefield Hardline» nos han deparado momentos de espectáculo total.

«BATTLEFIELD HARDLINE» BLUES

Seguro que los jugadores veteranos recordarán una serie mítica de TV llamada "Hill Street Blues". El nuevo juego de la saga «Battlefiel» recupera ese espíritu humano de los polis que han de combatir en las calles lo peor del crimen urbano. Los personajes, como entonces, son la clave.

> **Nick Mendoza:** El protagonista de la campaña individual -o sea, tú-, Nick Mendoza, será el eje de una acción que transcurre en las calles de Miami. A medida que la trama se desarrolle tendrás que tomar decisiones claves que afecten a tu reputación. Drogas, crimen organizado, tiroteos y persecuciones serán tu día a día.

> **Julian Dawes:** Tu superior. De esos jefes duros, pero honrados y honestos. De la escuela del teniente Castillo, de Miami Vice, o el Furillo de Hill Street Blues. Dawes te presionará hasta el límite, y si ha de mirar hacia otro lado lo hará... pero sólo si la razón está de tu parte. ¿Podrás conseguir que te apoye?

> **Khai Minh Dao:** Compañera en tus misiones diarias (aunque no la única), es una poli que conoce los bajos fondos de Miami -y a los que por allí se mueven-. Será vital en las primeras misiones, y tu intervención también tendrá repercusión sobre su futuro en ciertos momentos. ¿Una relación en ciernes?

se verá en el modo de desarrollar la historia. Sí, no sabemos muy bien si se refieren a bifurcaciones en la trama, pues es algo que no han confirmado. Lo que sí está confirmado es que habrá ciertos diseños de jugabilidad bien interesantes.

¡Manos arriba!

Uno de los detalles más interesantes de la campaña es la opción de detener a criminales y sospechosos o liquidarlos. El uso de tu placa, y apuntar –pero sin disparar– puede bastar para reducir a tus enemigos. Otras veces, podrás noquearlos. Siempre, eliminarlos. Pero la elección, en todo caso, siempre será tuya y estará ahí. Un aspecto muy interesante para probar distintas alternativas en las misiones de la campaña.

Es algo, claro, que no tendrá mucho uso en los modos multijugador, que, cambiando ambientación, juego por equipos y objetivos, siempre en relación al universo policial de Miami, recordarán en ciertos detalles a lo ya visto en juegos anteriores. El estilo "levolution", con destrucción del entorno y mucha verticalidad seguirá siendo importante en «Battlefield Hardline», pero los vehículos, persecuciones y objetivos, ya no serán tan similares. «Hardline» trae el cambio. **A.C.G.**



¡Persigue al criminal! Los enfrentamientos entre polis y ladrones son parte de la esencia de las misiones de «Battlefield Hardline».



EL NUEVO CAMPO DE BATALLA ONLINE

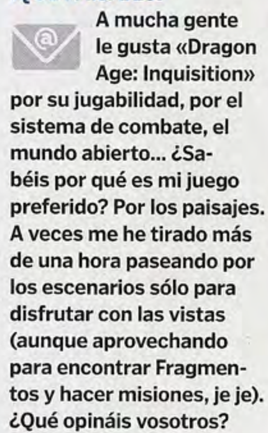
La beta abierta de «Battlefield Hardline» nos ha dejado durante las semanas que ha estado disponible para todos los que han querido probarla tres modos de juego, zque se ampliarán en la versión final, pero que han dejado buena muestra de las nuevas posibilidades que Visceral ha explorado para innovar en la acción urbana del juego.

"Heist", "Hotwire" y "Conquest Large" nos han dejado momentos de acción intensa en las que hemos perseguido, por equipos, a los malos de turno tras un atraco o nos hemos convertido en los ladrones a la fuga, hemos perseguido a coches enemigos o hemos pugnado por la conquista de puntos de control estratégicos en el mapa.

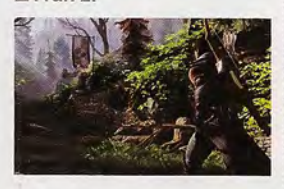
La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¡QUÉ PAISAJES!



A mucha gente le gusta «Dragon Age: Inquisition» por su jugabilidad, por el sistema de combate, el mundo abierto... ¿Sabéis por qué es mi juego preferido? Por los paisajes. A veces me he tirado más de una hora paseando por los escenarios sólo para disfrutar con las vistas (aunque aprovechando para encontrar Fragmentos y hacer misiones, je je). ¿Qué opináis vosotros? ■ Fran L.



Pues opinamos lo mismo que tu, Fran. «Dragon Age: Inquisition» tiene un diseño artístico simplemente increíble. Hay algunas vistas que te dejan con la boca abierta, y en muchos casos son simples lugares de paso que poca gente se detendrá a mirar. ¡Los artistas de BioWare lo han bordado con este juego!



SIN DEMOS



¿Por qué ya no sacan demos de los juegos? Es la mejor forma de decidir si te gusta un título antes de comprarlo... ■ Bruno S.

Es fácil, Bruno. El marketing dice que se venden más juegos sin demos que con demos. Aun así de vez en cuando sale alguna, como la reciente «Battlefield: Hardline».

UBI Y LOS INDIES



Últimamente está de moda poner a parir a Ubisoft por el tema de «Assassin's Creed Unity» y todo eso, pero yo creo que han hecho una cosa muy bien: lo de los juegos indies. Me encantaron «Child of Light» y «Valiant Hearts», y ahora han sacado de la nada «Grow Home», que me ha parecido muy original y divertido. Yo siempre busco juegos que me ofrezcan algo nuevo y ahí creo que Ubi lo está haciendo mucho mejor que otras grandes. ¡Que sigan así! ■ DarkMouth



La verdad es que llamarlos "indies" es un poco arriesgado, pero es cierto que Ubisoft lo está haciendo muy bien con los juegos descargables. Proponen mecánicas de juego que serían imposibles de usar en juegos comerciales de gran presupuesto, y eso es muy de agradecer. ¡A ver con qué nos sorprenden!

LOS SIMS 4



¿Qué diferencia hay entre los packs de contenido y las expansiones de «Los Sims 4»? ¿Por qué tienen distinto precio si el contenido parece el mismo? ■ Miriam Q.

Es cierto que los packs de contenido tienen nuevos mundos y nueva jugabilidad, Miriam, como las expansiones, pero se centran en un único tema. Las expansiones son más grandes y pueden cubrir distintos aspectos, como las diferentes profesiones de «Los Sims 4 ¡A Trabajar!».

¿RASPBERRY O MICROPC?



He visto que en Internet venden unos mandos de recreativa para conectar a la tele. Dentro tienen una placa Raspberry Pi B



LA CARTA DEL MES

El sexismo en los juegos



He leído vuestro artículo sobre la violencia en los videojuegos, en el número 240, y me gustaría comentar un tema que me toca de cerca, como es el sexismo. En la vida real hay comportamientos que no se toleran, como la violencia gratuita contra la mujer o tratarnos como objetos sexuales, pero son muy comunes en videojuegos. ¿Por qué? ■ Sandra F.

Es cierto que es un tema que entre todos tenemos que mejorar, Sandra. Como dices a veces el sexismo es demasiado gratuito en ciertos juegos, y no lo justifica el argumento. Por suerte, ya se están dando pasos al respecto. Anita Sarkeesian, la conocida crítica de videojuegos que denuncia el machismo del sector, se ha convertido en un personaje en «Towerfall Ascension», a modo de homenaje.



LA POLÉMICA DEL MES

Adiós a las suscripciones

¡Lo sabía! Sabía que tarde o temprano «The Elder Scrolls Online» cancelaría las suscripciones mensuales, por eso nunca pensé en apuntarme. Me imagino la cara que se les habrá quedado a todos los que han pagado estos meses. ¡Lo de las cuotas ya no se lleva! ■ Pathfinder42



Pues sí, estaba cantado que iba a ocurrir tarde o temprano, aunque ha sido más pronto de lo que esperábamos. En favor de los que han pagado hay que decir que se lo han pasado bien todo este tiempo, y si han pagado por adelantado dispondrán de una cuenta TESO Plus con acceso gratuito a los DLCs y a moneda para el juego, que no está mal. Pero es verdad que las cuotas mensuales están a la baja, con importantes excepciones como «World of Warcraft».

para jugar a emuladores. Así que voy a comprar una Raspberry Pi para conectarla a un mando que tengo. ¿Creéis que tiene potencia suficiente para MAME y otros emuladores? ■ Rubén C.



En efecto Rubén, una placa Raspberry Pi es en realidad un miniPC del tamaño de una tarjeta de crédito, así que puedes conectarla a cualquier mando vía USB y de ahí a la tele por el puerto HDMI de la placa. ¡Y a jugar en la tele! Los primeros modelos tienen una potencia limitada y sólo te vale para los juegos más antiguos de MAME, pero hace unas semanas salió la Raspberry Pi 2 Model B con procesador de 4 núcleos que es 6 veces más potente y sólo cuesta 40€. También puedes probar con el microPC Hannspree SNNPDI1BR8, que cabe en un pendrive, tiene un procesador de 4 núcleos, 2 GB de RAM y lleva Windows 8.1. Eso sí, cuesta 180€.



¡VIVA WARHAMMER!

Soy un fan de los juegos de Warhammer desde que pintaba las figuras de plomo, así que durante años he tenido que sufrir la sequía de juegos de la saga. ¡Pero ahora es una locura! Han salido varios descargables, los creadores de «Total War» está haciendo uno, he visto en vuestra web otro llamado «Warhammer: End Times Vermintide». ¡Ahora no tengo dinero para comprar todos! ■ SkavenKing

¡Ja ja, cuánta razón tienes! Tantos años sin juegos de Warhammer y ahora salen todos a la vez. En efecto, Creative Assembly está haciendo uno de estrategia, «Warhammer: End Times Vermintide» será un juego multijugador en primera persona, y también tienes «Mordheim: City of the Dammed», «Warhammer Quest», «Warhammer 40.000: Armageddon» y «Space Hulk: Ascension». ¡Y no te olvides de «Blood Bowl 2», el juego de rugby medieval, que saldrá en breve! ¿Ya estás ahorrando?

GRACIAS, EA



Desde que Origin ha puesto en marcha la promoción esa Invita la Casa, he conseguido en digital algunos de mis juegos más queridos de la infancia, como «Wing Commander III», «SimCity 2000» o «Theme Hospital». ¡Gracias EA! ■ Jofren

Pues sí Jofren, gracias a la promoción Invita la Casa nos estamos haciendo con viejas glorias que ya son imposibles de encontrar en formato físico. ¡y gratis! Además ofrecen un nuevo título cada poco tiempo. ¡Así da gusto!

FORMIDABLE



Gaming.tv, el servicio de streaming especializado en videojuegos, de origen español, ya ha abierto sus puertas, aunque aún está en modo alfa. Ya transmite partidas de «League of Legends», «Hearthstone» y «Counter Strike» y cuenta con famosos jugadores profesionales como xPeke y Origen. Veremos qué tal les va contra gigantes como Twitch o Steam. ¡Mucha suerte!

LAMENTABLE



«Shadow Realms», el juego de rol multijugador que estaba desarrollando BioWare Austin para EA, ha sido cancelado. Sus creadores no han aludido a problemas de diseño, sino que necesitan dedicar todos sus recursos a los próximos juegos de sagas como «Mass Effect» o «Star Wars». Una verdadera lástima, porque era una de las pocas nuevas IPs que EA tenía en desarrollo. ¡Otra vez será!

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...

se atreve a decir que los videojuegos no dan dinero, después de saber que Activision Blizzard ingresó 4.400 millones de dólares en 2014?

¿CÓMO...

afectará a compañías como Creative Assembly y su saga «Total War» la decisión que acaba de tomar SEGA de abandonar las consolas?

¿CONSEGUIRÁ...

Windows 10 recuperar el terreno perdido en el campo de los juegos de PC, frente a gigantes como Steam?

¿CUÁNTAS...

copias de «The Witness» tendrá que vender Jonathan Blow, el creador de «Braid», para pagar el préstamo que ha tenido que pedir para terminar su nuevo juego?

¿CUÁNDO...

ofrecerán los Goya una categoría de premios dedicada a los videojuegos, como hacen los BAFTA en el Reino Unido desde hace tiempo?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

JUEGO DEL MES micromanía

¡La entrega más salvaje de todas!

Total War Attila

Creative Assembly vuelve a la carga con un nuevo «Total War», en una entrega que tiene a los Hunos y su cruenta época como protagonistas. ¡Y es la mejor de todas!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** 17 Feb **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.totalwar.com* cumplida y completa información de todo el juego. Recomendable.

16





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** Decenas
- **Tipos de arma:** Lanzas, espadas, hachas, catapultas, arcos
- **Mejoras:** Fuego dinámico
- **Multijugador:** Batallas y campañas

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 4770 3,4 GHz
- **RAM:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** Gainward Phantom Geforce GTX 770 2GB DDR5
- **Conexión:** ADSL 10MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo 3 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT
- **Conexión:** ADSL 10MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** 2 GB NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- **Conexión:** ADSL 10MB



El fuego es más trascendente que nunca. El nuevo fuego dinámico cobra un protagonismo merecido en todas las batallas.



The Winter is Coming, en Attila será de vital importancia encontrar tierras fértiles para alimentar al ejército y donde refugiarse



Los asedios son más divertidos que nunca. Vamos a poder manejar enormes ejércitos con miles de soldados en tiempo real.



Todo en «Total War: Attila» es grande y multitudinario. No hay otro juego de estrategia donde disfrutar de centenares y miles de soldados a la vez en pantalla, cada uno librando sus propias batallas.



El control de los mares es un factor clave. Las batallas navales de «Total War: Attila» son mejores que nunca, y por supuesto, el fuego también ha llegado al propio mar. ¡no se salvará ningún buque!

La nueva entrega de «Total War», «Attila» rememora las campañas que se desarrollaron en Europa durante los siglos IV y V. No cabe duda de que la de Creative Assembly es, en la actualidad, la franquicia de estrategia bélica por excelencia. El estudoi británico ha sabido modelar desde el año 2000 un diseño de acción cada vez más real y con un tamaño ingente. Y este «Attila» no lo es menos que sus predecesores; lo es más, de hecho, con varias mejoras que hacen de «Attila», sin duda, la mejor entrega de toda la saga. Estas mejoras influyen en una serie de factores, que aunque no son demasiado visibles, tendrán un enorme impacto en el resultado final de las batallas y campañas que libremos a lo largo y ancho del mapa Europeo.

EL FUEGO DINÁMICO EN LAS BATALLAS ES LA PRINCIPAL NOVEDAD DE ESTE «TOTAL WAR»

¡Conocerás el fuego!

Una de las grandes novedades de esta entrega de «Total War» es la inclusión del fuego dinámico. Este nuevo elemento tiene especial repercusión sobre las batallas, y es que éstas se ven condicionadas por un elemento que es capaz de reducir a cenizas la ciudad objeto de nuestros asedios y convertir en pasto de las llamas bosques enteros. Ahora el fuego es un arma más, con él podemos doblegar a las fuerzas de asedio enemigas, destruyendo sus torres preparadas para el asalto con nuestras flechas incendiarias. También podemos prender fuego a torres de vigilancia y las puertas que custodian la ciudad. El fuego nos ayuda a propa-

LA REFERENCIA

Total War Rome II

- El imperio Romano en todo su esplendor revive las batallas más legendarias del imperio.
- «Total War» vuelve a Roma con la temática que inauguró la saga de Creative Assembly.
- El avance gráfico es capaz de mostrar a miles de soldados con gran detalle.



EL ARTE DEL ASEDIO



Es uno de los aspectos que más han mejorado de «Total War». Vamos a poder realizar asedios previos a la batalla, desde la pantalla de manejo del imperio. Cuando la plaza sitiada se encuentra a punto de caramelo, podemos comandar en tiempo real a nuestros soldados. Durante la fase previa de asedio podemos construir armas para este tipo de ataque. Estas torres de asedio también tienen sus puntos flacos, y pueden ser pasto de las llamas antes de llegar a la muralla.



Las ciudades son el centro del imperio. En ellas deberás ser capaz de producir alimento para el ejército y los ciudadanos, así como un excedente para comerciar y promover la investigación.





Linajes y diplomacia. La familia y los acuerdos diplomáticos tienen mucho que ver entre sí, una boda podría propiciar una gran alianza.

BATALLAS NAVALES

Es uno de los aspectos más importantes de manejar en nuestro imperio; son tan importantes o más que las batallas sobre tierra firme.



Estrategia. La mejor forma de encarar al enemigo a veces es alejarse de la formación. De este modo puedes realizar un ataque coordinado desde los flancos de la zona de batalla.



Abordajes. La mejor manera de abordar a un barco enemigo es embestirlo desde el lateral, ahí veremos a nuestros soldados saltar al barco enemigo para luchar contra su tripulación.



Mide muy bien tus fuerzas antes de asediar una ciudad, pues hay que tener en cuenta las armas de asedio disponibles y los posibles refuerzos del enemigo antes de comenzar.

gar el caos en el campo de batalla y el pánico entre los soldados enemigos. ¡Es algo espectacular!

Pero la cara oculta de su uso intensivo reside en las secuelas que el fuego puede dejar en las ciudades, destruyéndolas casi por completo, por lo que luego nos tocará reconstruirlas e invertir parte de nuestro valioso presupuesto, así que lo mejor será usar de forma "responsable" este elemento en la batalla.

Visualmente son espectaculares los combates donde todo arde a nuestro alrededor, o cuando vemos que nuestros soldados saltan como pueden desde las torres de asedio que se han incendiado, incluso antes de poder llegar a la muralla. Ver cómo arden las puertas de la ciudad para dar paso a miles de nuestros soldados no tiene precio. Sin duda un gran acierto de Creative Assembly.

«ATTILA» OTORGA MAYOR IMPORTANCIA A LA METEOROLOGÍA, QUE AFECTA A NUESTRAS TROPAS

¡Refúgiate del frío!

En «Total War: Attila» también tiene importancia la meteorología; mucho más que antes, de hecho. Ahora debemos ser más conscientes de dónde acampamos a nuestras tropas de camino a su objetivo. Si no lo hacemos en un lugar resguardado del frío y sobre todo fértil para alimentar a nuestros soldados, corremos el peligro de sufrir importantes bajas.

Muchas de las campañas de «Total War: Attila» se ven condicionadas por este hecho, ya que el crudo invierno nos obliga a ser más eficientes en la gestión de los recursos del imperio, si tenemos intención de expandir nuestra influencia y poder aplastar al enemigo en las batallas que libremos.

Gestiona el imperio

En «Attila» también cobran más protagonismo las relaciones diplomáticas. Con el regreso de los linajes familiares –desaparecidos en las útimas entregas de la saga– podemos entablar relaciones con un enemigo histórico gracias a la unión de los lazos familiares.

Un árbol genealógico nos permite organizar minuciosamente el destino de los miembros de nuestra familia y su utilidad diplomática. Importante es también la gestión de





La decadencia de Roma y el auge de los Hunos. «Total War: Attila» representa a la perfección esta época de la historia, Atila se aproxima desde el este con la intención de acabar con los Imperios Romanos.



Los Imperios Romanos de Oriente y de Occidente son las facciones más grandes en extensión de «Total War: Attila», pero las más débiles y decadentes, a un paso de la destrucción a manos bárbaras.

las ciudades del imperio. Designar al gobernador adecuado es clave para el éxito, así como un nivel impositivo y políticas que fomenten la investigación y sean coherentes.

Facciones y culturas

Uno de los aspectos más interesantes es el alto rigor histórico de «Attila» y el empeño que se ha puesto en mostrar cada unidad tal como era. Tenemos la oportunidad de vivir esta cruenta época con cinco culturas distintas, los Reinos Bárbaros, Los Grandes Nómadas, Tribus Nómadas, Imperio Romano y los Imperios Orientales. Cada cultura alberga varias facciones, como Francos y Sajones, Ostrogodos y Alanos, Vándalos y Visigodos, los crueles Hunos, Los decadentes imperios Romanos de Occidente y Oriente, y el imperio Sasánida. Cada una de las campañas está personalizada en su desarrollo, dependiendo de la facción que elijamos. Las cinemáticas y las voces nos meten en la historia de cada una de las facciones. «Total War: Attila» engancha de lo lindo. Un juego imprescindible. J.S.F.

MUCHAS HORAS DE JUEGO

«Total War: Attila» ofrece numerosos modos de juego que nos mantendrán muchas horas delante del ordenador.



› Modo campaña. Podemos elegir vivir el siglo IV y V desde la perspectiva de cinco culturas y más de una decena de facciones distintas, donde no podían faltar los temidos Hunos con Atila al frente. ¿Estás listo para conquistar?



› Batallas históricas. Nos permiten librar algunas de las contiendas más trascendentes de aquella época, desde Cartago Nova hasta el otro "extremo" del mundo, las tierras más orientales del mundo conocido.



› Un enorme mapa para conquistar. El tamaño de nuestro imperio puede ser enorme, como el del mapa de «Attila», donde podemos conquistar para nuestro imperio algunas ciudades como Toletum o Cartago Nova.



› Ciudades y fortalezas. Sin duda los pasajes más divertidos de «Attila» en cualquiera de sus modos; estudia el mapa de la ciudad y sus puntos flacos antes de lanzar a miles de soldados contra sus murallas.

Nuestra opinión

EL JUEGO DE ESTRATEGIA MÁS GRANDE QUE EXISTE. No hay nada igual, con tantos soldados en acción, fidelidad histórica, gráficos espectaculares y tan divertido.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El fuego dinámico hace más espectaculares y reales las batallas y sobre todo los asedios.
- La multitud de facciones disponibles y la fidelidad histórica de cada unidad.
- La enorme cantidad de soldados en pantalla simultáneamente y el realismo de las batallas.
- Totalmente traducido y doblado al castellano.

Lo que no nos gusta

- En muchas ocasiones necesita demasiado hardware para moverse con soltura.
- Sigue arrastrando algunos bugs de anteriores entregas, pero son anecdóticos.

Modo individual

Un espectáculo muy grande. No hay un mejor juego de estrategia; es muy divertido y nos entretendrá muchas horas.

La nota **94**

Modo multijugador

No está mal. Con la llegada de «Total War Arena» este aspecto queda algo relegado. Hay disponibles batallas y campañas online.

La nota **80**

ALTERNATIVAS

› COH 2 Ardennes...
Una estrategia histórica más moderna, pero con tantas posibilidades como «Attila».
▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 86

› Civ V: Beyond Earth
La renovación espacial del clásico de Firaxis ha llevado el genial estilo de «Civ» a nuev.
▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 96



¡Juntos contra la bestia!

Evolve

¿Quieres ser el cazador o el monstruo? Seas lo que seas, tendrás que combatir contra el entorno y la suerte para salir victorioso y no acabar siendo la presa.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Turtle Rock Studios
- **Distribuidor:** 2K Games ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.evolvegame.com* En Castellano, descriptiva y bastante completa.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Cazadores jugables:** 12
- **Clases:** Médico, Soporte, Trampero y Asalto
- **Monstruos:** Goliat, Kraken, Espectro
- **Modos de juego:** 4
- **Mapas:** 12
- **Modo individual:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 Duo E6600 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560 Ti, GeForce GTX 970, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 6400
- **RAM:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560 / ATI Radeon HD 5770
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7 4770K,
- **RAM:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770
- **Conexión:** ADSL



Lo primero que harás al empezar a jugar será intentarlo con el Goliat, el primer monstruo, y seguramente fracases, pero paciencia.



Jugar como médico no solo es difícil sino que no te permite hacer daño al monstruo salvo con el último personaje de la clase.



Evacuación es un modo exigente que te pone a luchar con todas las de perder como cazador, pero ahí reside el reto y la diversión.



¡Ah, el gran Goliat! Es el monstruo más formidable y difícil de abatir. Consigue su máxima fuerza sacrificando movilidad a medida que crece en tamaño. En tercera fase es casi imparable a corta distancia.



El Kraken puede volar por el escenario y atacar a distancia. De cerca sus tentáculos puede protegerse con un muro de energía o desatar una letal descarga eléctrica al cazador que ose acercarse.

Es bastante complicado juzgar a «Evolve» porque lo nuevo de Turtle Rock va a seguir evolucionando –perdón por el juego de palabras– durante los próximos meses: habrá más contenido, habrá más monstruos y también más mapas. Pero la esencia del juego ya está aquí con nosotros y hay que decir que es algo bastante único: para tratarse de un juego de tiros y acción centrado en el multijugador online, es bastante único en todos sus aspectos y engancha cosa mala. Y aunque había cierto escepticismo en torno a si su fórmula de cuatro cazadores contra un monstruo iba a funcionar, la verdad es que lo hace, y muy bien.

¿SER CAZADOR O PRESA? EN APENAS 5 MINUTOS PUEDES CONVERTIRTE EN UNA Y OTRA COSA

«Evolve» te lanza de lleno a su modo multijugador tras un sencillo tutorial y te dice: apáñatelas como tú veas. Aunque te explica siempre cada clase la primera vez que la usas o cómo funciona cada monstruo, no te indica qué estrategias seguir ni cuál es la menor manera de vencer a tu enemigo. Ahí reside su grandeza: en «Evolve», has de aprender a sobrevivir a base de experiencia. Esto es bastante literal, pues vas subiendo de nivel con cada combate y desbloqueas nuevos personajes dentro de cada clase cuando usas esta lo suficiente, pero nosotros hablamos de perder mucho y de ganar poco. Aún perdiendo, en «Evolve» lo pasas bien.

¡Todos para uno!

Nunca estás solo. Tus compañeros son fundamentales para salir airo-

LA REFERENCIA

Left 4 Dead

- Por su enfoque cooperativo, «Left 4 Dead» es lo más parecido a «Evolve» enfrentando a jugadores contra zombis.
- Sin embargo, en «Left 4 Dead» se coopera contra hordas de zombis, no contra un descomunal monstruo.
- El modo Versus de «Left 4 Dead» puede considerarse un antecedente a «Evolve».



MODOS ESENCIALES



«Evolve» tiene solo cinco modalidades de juego: Caza, donde cuatro cazadores y un monstruo luchan en un escenario cerrado; Nido, donde los cazadores deben hallar y destruir la progenie de huevos del monstruo; Rescate, donde hay poner a salvo a unos colonos; y Defensa, en el que hay que proteger una fuente de energía. Los cuatro se pueden jugar de seguido en el modo Evacuación o por separado. Todos ellos mantienen el equilibrio del enfrentamiento y, siendo pocos, contemplan una gran diversidad de tácticas.



El Espectro es la niña bonita –sí, es una *monstrua*–. Puede ocultarse camuflándose en el escenario para saltar de sopetón sobre sus víctimas. Es la bestia más difícil de combatir, pero también la más débil.

LUCHA DE CLASES

«Evolve» tiene 4 clases con 12 personajes en total, 8 de los cuales hay que desbloquear mientras progresas en el juego. Y luego están los tres monstruos, claro...

Cada clase de «Evolve» tiene tres personajes diferentes, esto es, aunque el médico siempre tendrá como misión curar a sus aliados, cada personaje lo hace con ligeras variantes.





Para desbloquear cada nuevo cazador primero hay que dominar un mínimo a su predecesor. Te tocará jugar bastante con cada personaje antes de pasar al siguiente de la misma clase. La experiencia es vital.



La progresión del juego puede ser algo lenta si tus partidas son cortas, y esto es un fastidio porque los mejores personajes hay que desbloquearlos.



Si adoptas el papel de monstruo y los cazadores estrechan el cerco sobre ti, su médico debería ser tu objetivo prioritario, negando al resto la posibilidad de recuperarse.

so de cada batalla contra el monstruo de turno. Cada uno tiene una función básica y es imposible hacer otra cosa. No, esto no es una limitación, es una forma de entender el juego: si eres médico, vas a curar, te guste o no, porque no siempre podrás ser el personaje que te guste. Esto, lejos de ser algo del todo malo –a veces sí fastidia– te ayuda a comprender mejor el papel de los otros jugadores y a saber cooperar todavía mejor.

Ahora bien, también jugarás como el monstruo, y aquí el juego es completamente diferente: primero tienes que sobrevivir y luego atacar cuando eres fuerte y has evolucionado dos veces. Esta variedad dentro del juego también lo hace muy rico y muy variado, incluso si solo hay tres bestias de momento.

Para disfrutar el mejor «Evolve» lo mejor es concertar una partida entre amigos, pero aun con desconocidos la combinación de acción cooperativa junto con la experiencia de supervivencia y cacería es tan explosiva que desata un torrente de emoción y puede cobrar tintes épicos. ¿Quién ganará la próxima batalla? ¿Y quién puede esperar? B.T.V.

ALTERNATIVAS

Left 4 Dead 2

El primer gran éxito de Turtle Rock Studios es un clásico de los videojuegos cooperativos.

▶ Más inf. MM 180 ▶ Nota: 96

Depth

Lanzado en Steam, enfrenta a buzos contra tiburones en un entorno subacuático sugerente.

▶ No comentado en Micromanía

nuestra opinión

LA CACERÍA SALVAJE. «Evolve» es un juego sólido y adictivo con una fórmula fantástica, pero exige concierto entre los jugadores para sacarle el máximo partido.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●●
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Jugabilidad única, bien depurada y, pese a la dificultad, sorpendentemente bien equilibrada.
- Jugar con el monstruo es intenso y emocionante.
- Hacerlo con los cazadores es brillante y te obliga a cooperar y pensar en claves tácticas.
- Buen sistema de progresión que asegura variedad.

Lo que no nos gusta

- Jugar solo o con desconocidos –según quienes– mina buena parte de su esencia.
- El tema de los DLCs... Una jugada un tanto fea.
- Los modos de juego nos parecen algo escasos y no demasiado diferentes entre sí.

Modo individual

Es un gran modo de entrenamiento, menor en potencial al multijugador, pero que echarías de menos si no estuviera ahí.

La nota **80**

Modo multijugador

Una experiencia diferente e impactante, que te desafía a adaptarte, siendo el desenlace de cada batalla impredecible.

La nota **89**





TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

















MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡O ganas o mueres!

Game of Thrones Iron From Ice

Pues parece que el universo de George R.R. Martin no está tan definido ni es tan cerrado como creías. Caben nuevos actores en el juego... y vienen del norte.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Telltale
- **Nº de DVDs:** descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP:** 27,99 €
- **Web:** *www.telltalegames.com*

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Protagonistas:** 3 (Gared, Mira y Ethan)
- **Puntos clave:** Seis (rebobinables)
- **Elecciones críticas:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB de RAM ATI/NVIDIA (No recomendada Intel HD),
- **Conexión:** ADSL (descarga Telltale/Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Las relaciones son difíciles. Cuida tus palabras. La guerra cambia las relaciones y las lealtades, y los nobles Stark ya no están...



¿Cumplirás la promesa hecha a Lord Forrester? Gared huye de la Boda Roja con la espada de su señor. Llega hasta Ironrath y luego...



Los nobles siguen siendo respetables... por algunos. Lady Forrester aún mantiene prestigio, pero ojo con sus nuevos señores.



¡En este juego o ganas o mueres! La esperada adaptación de la serie de TV de "Juego de Tronos" trae numerosas sorpresas: una nueva casa norteña, nuevos personajes y tres protagonistas diferentes. Sí, tres.



¡Es la mismísima Cersei! Sí, y no es la única que verás entre los personajes más conocidos y carismáticos de la serie de TV, en la que se inspira el juego, más que en los libros originales.

EL UNIVERSO DE LA SERIE DE TV SE RECREA A LA PERFECCIÓN EN UNA ADAPTACIÓN SIN CONCESIONES

El éxito de "Juego de Tronos" como serie de TV ha sido la base para que Telltale se decidiera a ampliar el universo de George R.R. Martin en una aventura para PC. Y sí, decimos no sólo adaptar, sino ampliar, porque la temporada de «Game of Thrones» que arranca con «Iron from Ice» nos presenta tantas novedades entre los 7 reinos de Poniente, y las incrusta tan bien en la historia ya conocida de los Stark, Lannister y demás que resulta increíble que no pertenezcan a las novelas ni a su adaptación televisiva. Y es que si algo hace bien Telltale, es contar historias.

Descubriendo a los Forrester

En «Iron from Ice», el primer episodio de esta temporada de «Game of Thrones», todo arranca en Los Gemelos, en plena celebración de la Boda Roja. La historia de Ironrath, el hogar de los Forrester, y de esta familia norteña, centra la acción de esta temporada de aventuras, que se desarrolla entre la tercera y quinta temporada de la serie de TV. Y además de revelarnos un nuevo lugar, una familia noble de banderizos de los Stark –antes de su caída–, nos pone en una situación que no habíamos visto antes en un juego de Telltale: controlar hasta tres protagonistas diferentes, cuyas peripecias darán forma a esta trama paralela a la central de serie y novelas, y cuyas vidas se cruzan con muchos de los personajes clave de la misma, in-

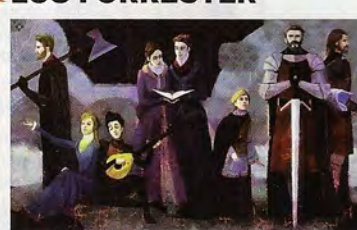
LA REFERENCIA

The Wolf Among Us

- Ambos ofrecen un avance de la trama en base a las decisiones del jugador, pero en «The Wolf Among Us» hay un mayor componente de acción.
- En «Iron from Ice» hay tres protagonistas diferentes, que vas controlando según avanzas, mientras «The Wolf Among Us» sólo tiene uno.



IRONRATH Y LOS FORRESTER



Si la serie de TV ya se ha permitido innovar en el universo de las novelas originales de George R.R. Martin –con su autorización y supervisión–, la adaptación a videojuego hace lo propio con la serie, contando con la asesoría de Ty Franck, antiguo ayudante del escritor. Para empezar, nos presenta una nueva localización, Ironrath, hogar de la casa Forrester, protagonista de la nueva historia que se desarrolla paralela a la trama original. Y se adapta de maravilla a la historia ya conocida. ¡Genial!



¡No te fíes de nadie! ¡Nunca! Ni seas tan inocente de descubrir tu presencia ante personajes desconocidos y, como verás al primer vistazo, crueles y salvajes. ¡La vida no vale nada en Poniente!





Personajes nuevos y más conocidos. Junto a los inéditos personajes de Ironrath, hay otros más conocidos, como Tyrion.

TRES PROTAGONISTAS

Por primera vez, Telltale ofrece tres protagonistas diferentes en una de sus aventuras. Su control es secuencial, desarrollando sus propias historias en momentos fijados.



› Ethan Forrester. Tras la muerte de Lord Forrester y de su hermano en la batalla de la Boda Roja, en los Gemelos, Ethan asume la dirección de la casa Forrester, con no pocos problemas.



› Mira Forrester. Hermana de Ethan. Es doncella al servicio de Margaery Tyrell en Desembarco del Rey. Una posición que, bien manejada, podría ayudar algo a su familia.



› Gared Tuttle. Escudero de Rodrik y servidor de los Forrester. Pasa a convertirse en pieza clave de la historia de los Forrester tras huir de la Boda Roja con la espada de su señor.



El conocido sistema de combate de Telltale reaparece en «Iron from Ice», con el uso de QTE y la repetida pulsación de teclas para resistir en las peleas o realizar algún golpe contra el enemigo.

LAS TRAICIONES Y ASESINATOS NOS METEN DE LLENO EN EL UNIVERSO DE "JUEGO DE TRONOS"

cluyendo, como es de esperar, a algunos de los Stark, Lannister, Tyrell y otros de los más conocidos: Jon Nieve, Cerse, Tyrion, Margaery, etc. que aparecen no sólo como secundarios de lujo –cuya voz ponen además los mismo actores de la serie de TV– sino como, en ocasiones, claves del futuro de los tres protagonistas que manejamos. Sí, es como estar dentro de Juego de Tronos, y esta vez las referencias para saber qué será de nosotros al cruzarnos con alguno de estos poderosos personajes no existe. Tú haces tu historia en un juego que, como decía Cersei, o ganas o mueres. Y si conoces la obra de G.R.R. Martin o eres fan de la serie de televisión, no hace falta decirte que no le cojas demasiado cariño a ningún personaje. Si no las conoces, ya descubrirás por qué te decimos esto.

Los tres personajes que manejamos son Gared Tuttle, escudero de Rodrik Forrester y primer protagonista de la aventura. Tras la batalla de la Boda Roja, cumpliendo un encargo de Lord Forrester, el patriarca, lleva su espada hasta Ironrath, hogar de la familia. Los acontecimientos que se suceden en este viaje desatan los hechos posteriores que afectarán a los otros dos personajes protagonistas, los hermanos Mira y Ethan Forrester. La primera, trabajando a las órdenes de Margaery Tyrell en Desembarco del Rey, y el segundo convertido, a la fuerza, en nuevo señor de Ironrath, que habrá de verse haciendo frente a las pretensiones de sus nuevos señores, tras la cañida de los Stark.

Lucha de poder

Como en los libros, como en la serie, el poder, el control sobre los recursos que determinan ese poder, y el dominio sobre otras familias de Poniente, centran la trama. Los Forrester son una familia menor, pero controlan los recursos de Ironwood, productores de madera de la que dependen armas y naves de los rienos de Ponien-



Primero mirar, luego, coger. El conocido diseño de interfaz de las aventuras de Telltale se mantiene, algo más pulido, en «Iron from Ice». Puedes examinar o usar algunos objetos, o hablar con los personajes.



Convence a tu señora, pero ojo con tus respuestas y elecciones. Cada palabra se examina con lupa en los diálogos y los personajes secundarios son taimados y tramposos. Ya te lo hemos dicho... ¡no te fíes!

UNA HISTORIA SÓLO TUYA

Una familia inédita en libros y serie de TV, junto a las bifurcaciones de la trama, harán de este "tu" juego de tronos.



Una nueva casa. Ironrath es desconocido en el universo de Juego de Tronos. Los Forrester eran banderizos de los Glover, a su vez servidores de los Stark, pero la guerra lo ha cambiado todo.



¿No estás de acuerdo con lo que ha pasado? Puedes rebobinar la historia hasta seis puntos clave, si el desarrollo tras tus acciones no es de tu gusto. ¿Cómo habría ido de otro modo?



Un mundo salvaje y cruel. La dureza del universo de los libros y la serie de TV se refleja en todos los detalles –incluso los más explícitos– en «Iron from Ice». Poniente es un lugar muy duro.



Cada palabra cuenta. Para escoger tus respuestas en los diálogos cuentas con pocos segundos. De tu elección puede depender tu vida o la de otros. ¡Escoge con cuidado tus palabras!



¿Cómo lo has hecho? Como en otras aventuras de Telltale puedes comparar tus decisiones con las de otros jugadores, al final del episodio. Quizá te sorprendas de lo que hacen otros jugadores.

te. Con ese recurso, Telltale nos cuenta una historia en que los diálogos son claves, más que nunca en ningún otro juego de su catálogo, y aunque algunas secuencias están claramente inspiradas en lo narrado en los libros –Mira en Desembarco del Rey, como doncella/rehen de familias más poderosas, como le ocurre a Sansa; o Ethan, convertido en nuevo señor de su tierra– la historia se desenvuelve de maravilla.

Es cierto que algunas secuencias son algo insulsas –como la elección de su asesor por parte de Ethan–, pero la tensión vivida ante las más pequeñas decisiones que hay que tomar, y saber que sus consecuencias pueden ser fatales, junto a un puñado de escenas de acción bien llevadas, con el diseño QTE típico de Telltale, consiguen que las dos horas, más o menos, que dura «Iron from Ice», anticipen que mucho y muy bueno está por venir.

Esperemos que, como pasa alguna vez en otras aventuras del estudio, no se desdibuje el desarrollo de personajes y trama, pero esto es Juego de Tronos al 100%. A.P.R.

ALTERNATIVAS

The Walking Dead

Un estilo parecido en desarrollo de trama y personajes, pero con un único protagonista.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 88

Randal's Monday

Cambio radical en estilo, ambientación y desarrollo. El humor es la nota dominante.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

"JUEGO DE TRONOS" AL 100%.
Conviértete en parte de la historia de Poniente y consigue que la casa Forrester sobreviva a la guerra del Juego de Tronos.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La inclusión de tres protagonistas para manejar en distintos tramos de la aventura.
- La perfecta adaptación del universo de Juego de Tronos, con una nueva historia, que se cruza con la ya conocida por libros y serie de TV.
- La aparición de algunos personajes clave de la trama principal de la serie de televisión.
- El conocido interfaz, pulido y mejorado.

Lo que no nos gusta

- Algo irregular en algunos momentos, con exploración y decisiones bastante simplonas.
- De nuevo, el asunto del idioma. Nada de español.

Modo individual

Una aventura increíble en un mundo de fantasía como no hay otro en la actualidad. Si el universo de "Juego de Tronos" es fascinante para los amantes de la fantasía, ser parte de él, aunque como integrante de una casa menor, no lo es menos. Tres protagonistas marcan un hito en el estilo habitual de Telltale, más cruel que nunca.

La nota

88

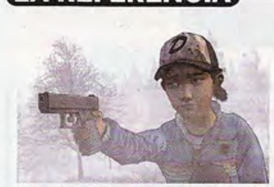
JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡La aventura llega a justo a tiempo!

Life is Strange Ep. 1 Chrysalis

¿Quién no ha soñado a veces con tener un poder especial? ¡Ser invisible! ¡Atravesar paredes! ¡Volar! El de Max no es un sueño, pero... ¿cómo sacarle partido al tiempo?

LA REFERENCIA



The Walking Dead

- En ambos juegos la protagonista es una chica. Aunque en «The Walking Dead» la fantasía es mucho más cruel y despiadada.
- Ambos juegos se desarrollan de forma episódica, con capítulos que no duran más allá de un par de horas.

La adolescencia es un período muy puñetero de la vida. Estás confuso, desorientado, tu cuerpo cambia, tu percepción del mundo y la realidad son inestables y el futuro se presenta, en muchos casos, como algo amenazador. La transición hacia la edad adulta asusta, como la vida y la libertad, así que muchas veces esa pérdida de la inocencia viene acompañada de un tiempo de inconsciencia en el que creemos que nos está permitido todo y nos sentimos casi invulnerables. Pero no lo somos.

Es algo que pronto descubre Max, la protagonista de «Life is Strange», nueva producción de DontNod –los creadores del estupendo e infravalorado «Remember Me»–, que vuelven con una aventura distribuida sólo de forma digital y por episodios, como está de moda en el género. El primero de ellos, «Chrysalis», ofrece todo lo que hemos comentado antes, y mucho más, metiéndonos en la piel de una adolescente que, sin embargo, sí es diferente a los demás pese a que, como le pasa al resto de los adolescentes del mundo entero, no se sienta comprendida. Y es que Max tiene motivos reales para ello: ¡puede hacer retroceder el tiempo!

Arcadia Bay amenazada

Tras un tiempo fuera de su ciudad natal, Arcadia Bay, Max vuelve para estudiar arte y fotografía. En este regreso al lugar donde creció y fue feliz se encontrará con el misterio de la desaparición de una adolescente, muchos secretos que esconden las

JUEGA CON EL TIEMPO Y "REBOBINA" LA REALIDAD EN MOMENTOS CRÍTICOS PARA PODER CAMBIARLA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** DontNod/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP:** 4,99 € (capítulo), 19,99 € (temporada)
- **Web:** *www.lifeisstrange.com*

16

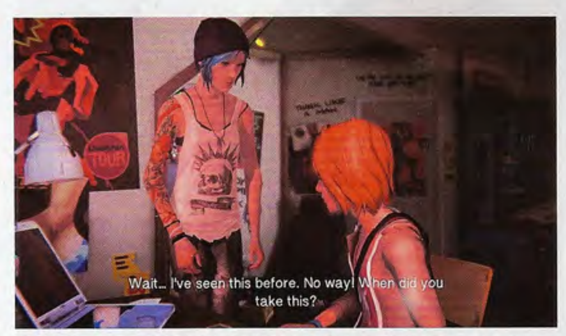


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes controlables:** Max
- **Habilidades:** Hacer retroceder el tiempo
- **Herramientas:** Cámara de fotos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 4890
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



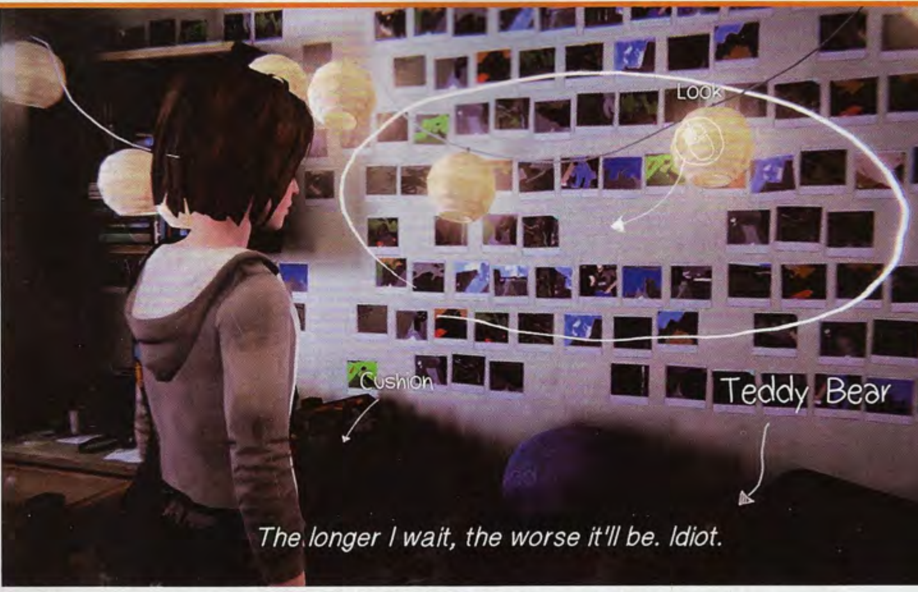
El tiempo pasa y todos cambiamos. Y si la adolescencia ya es un período complicado, cuando los viejos amigos han cambiado tanto...



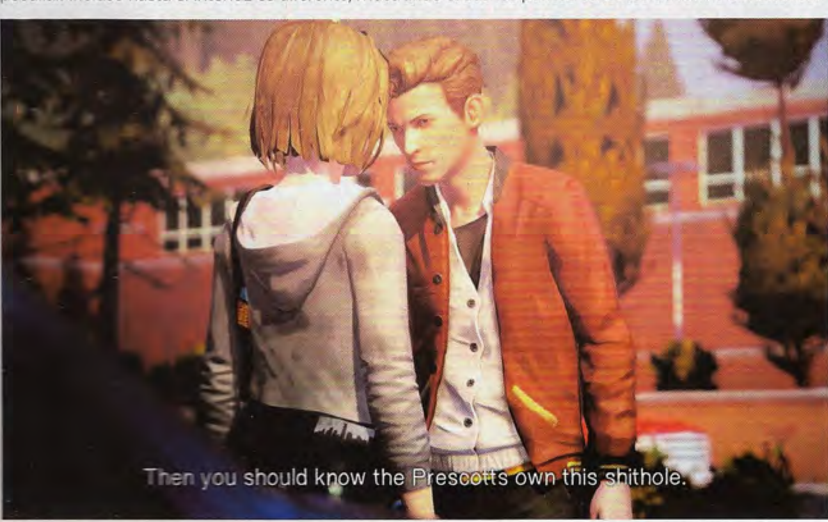
Sí, las fotos son tu gran pasión, pero no se pueden comparar con eso de haber descubierto que puedes manejar el tiempo a voluntad.



¡Vamos a rebobinar! El control del tiempo que tiene Max le permite retroceder para repetir un diálogo o una acción en momentos clave.



La historia de Max es extraña, como la adolescencia. Y la aventura de DontNod se narra de un modo peculiar. Incluso hasta el interfaz es diferente, mostrando todos los puntos calientes de forma simultánea.



¡Ojo, que este tipo parece algo inestable, Max! Y lo peor es que pertenece a la familia más poderosa e influyente de la ciudad, así que hay que tener mucho cuidado con él y sus reacciones. Mantenlo lejos de ti.

buenas gentes del pueblo y el reencuentro con su mejor amiga de la infancia. Todo ello, mientras descubre de forma accidental, tras salvar la vida a ésta, que posee un poder increíble, pudiendo hacer retroceder el tiempo y cambiar la realidad.

Este poder le asusta, y se ve abrumada por la posibilidad de tener que salvar de una amenaza mayor y desconocida a todo el pueblo.

«Chrysalis» presenta, tras un arranque algo lento y forzado, donde el jugador se encuentra bastante despistado –como un adolescente– una historia atractiva, con buenos personajes –arquetípicos–, opciones de exploración interesantes y decisiones a tomar que modifican la evolución de la trama.

Su estética y dirección artísticas son sobresalientes, y aunque cuesta algo hacerse al interfaz al comienzo, está diseñado de forma minimalista y apenas intrusiva, lo que potencia la jugabilidad.

Lo mejor de «Life is Strange» es que recuerda a series de TV míticas, pero tiene personalidad propia, y su manera de contar las cosas hace que deseemos que llegue su segundo episodio cuanto antes. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Game of Thrones
También primer y fascinante episodio de una temporada que se presume espectacular.
▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 88

Randal's Monday
El sentido del humor gamberro y el "frikismo" de sus personajes son las notas dominantes.
▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

CONTROLA EL TIEMPO Y SALVA ARCADIA BAY. Métete en la piel de Max, una adolescente con el poder de hacer retroceder el tiempo y cambiar la realidad.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La premisa del control del tiempo a voluntad, aunque sólo es útil en momentos críticos.
- Que la trama esté centrada en una adolescente, que refleja miedos e inseguridad propios de ese período de la vida, usando su poder de forma un tanto alocada, a veces.
- El diseño del interfaz. Original y no estorba, y permite contemplar muchas opciones a la vez.

Lo que no nos gusta
- Le cuesta arrancar, y en los primeros momentos estás tentado a abandonar, por su ligereza.
- Como viene ocurriendo con este tipo de aventuras episódicas, la ausencia de traducción al español.

Modo individual
Un estupendo prolegómeno para lo que está por venir. Aunque el arranque de «Chrysalis», el primer episodio de «Life is Strange» es lento y desconcertante, la estupenda narrativa que ofrece va metiéndote más y más en la historia. Pese a lo repetitivo –obligatoriamente– de algunas secuencias, es fascinante y muy jugable.



La nota

86

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡El regreso del héroe clásico!

Heroes of Might & Magic III HD Edition

Tanto avanzar, tanto batallar, tanto pelear para conseguir una fantasía más real, más detallada... ¡para que al final volvamos atrás! Pero, eso sí, ¡qué bueno es lo viejo!

LA REFERENCIA



Eador Masters of the Broken World

- En «Eador» encontramos un mayor detalle gráfico y visual, mientras que «Heroes of M&M III HD» apuesta por estilo antiguo y clásico.
- «Eador» es más completo en opciones de juego, aunque el título de Ubisoft es más accesible.

Tomando como referencia "La Resturación de Erathia", la entrega original de 1999 de «Heroes of Might & Magic III», DotEmu y Ubisoft se han subido al carro de las remasterizaciones centrándose en uno de los títulos más recordados de la mítica saga de estrategia y rol. Ésta ha creado escuela con un estilo que han imitado muñtitud de juegos durante los últimos 20 años, todos asumiendo como inalterables ciertas claves de diseño: turnos, fantasía, combate, exploración y libertad para el jugador. Las variantes de esta fórmula son enormes, dependiendo de dónde se haga mayor hincapié o qué ingrediente domine sobre otro, pero el resultado, por lo general, suele ser bueno. Aunque, como se suele decir, como el original... Y si, además, la remasterización es tan buena como en esta ocasión, miel sobre hojuelas. Nostalgia y diversión se dan la mano.

Erathia te espera

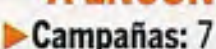
El Reino de Erathia es el universo de juego de este "nuevo" «Heroes of Might & Magic III HD». La historia de la reina Catalina Puño de Hierro es la clave de las aventuras que vivimos en Erathia, para intentar unir un territorio devastado. Para ello habrá que fundar ciudades, reunir ejércitos, librar batallas y conquistar todo aquello cuanto encuentres en tu aventura. Por desgracias, hay otros héroes que intentan hacer lo mismo que tú y con tus mismas opciones y herramientas, así que muchas veces no sólo hay que luchar contra las cria-

LA REMASTERIZACIÓN DE «HEROES OF M&M III» ES MUY NOTABLE EN LO TÉCNICO Y EN LO JUGABLE

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** DotEmu/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 14,99 €
- **Web:** *might-and-magic.ubi.com*

12





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 7
- **Mapas:** 48
- **Tamaños de mapas:** 5
- **Editor:** De mapas
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo 4400 2 GHz, Athlon 64 X2 3800+ 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 2900
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Ya has creado al héroe perfecto? Las habilidades mágicas, la experiencia, la reputación, el equipo... ¡Puedes ser como quieras!



¡Hay que tomar esa fortaleza! Los asedios son parte de los combates que puedes librar. Añaden un componente táctico.



Vamos a ver... ¿qué elegir ahora?... Las unidades que pueden integrar tus ejércitos son variopintas. Algunas son muy macabras.



¡Crea tu ciudad y vive la gran aventura de tu vida! Lánzate a un mundo de fantasía donde el rol, la estrategia y la exploración se dan la mano. Monta tu ejército, levanta poderosas ciudades y hazte rico.



La exploración del mundo se realiza por turnos. Piensa bien dónde quieres ir antes de dirigirte hacia allí, porque hay otros héroes explorando el mundo y quizá lleguen antes que tú, si no tienes buen ojo...

turas legendarias y enemigos que encuentres, sino contra otros ejércitos bien formados y comandados por héroes como tú, que serán muy difíciles de vencer.

Explora y combate

La exploración y el combate son las claves de la saga –y también de esta remasterización–, siempre por turnos, siempre pensando muy bien cada paso a dar. En el combate, las tácticas, la posición, son tan importantes como las habilidades y el poder de tus unidades. Reponerlas tras las batallas, contratar más, ir haciendo más poderosos tus ejércitos... Todo es importante en tu exploración de Erathia.

La remasterización, en sí, está muy bien lograda. En lo técnico se ha pulido el acabado gráfico, con más detalle aunque la misma estética del juego original. Se ha añadido el soporte de resoluciones panorámicas y la traducción y el doblaje ayudan a meterte en el juego.

Quizá en cuanto a jugabilidad se echa de menos la opción de mapas aleatorios, pero la variedad de campañas, escenarios y tamaño de los mismos es notable. A.P.R.

ALTERNATIVAS

King's Bounty Darkside
Un estilo similar domina la saga «King's Bounty», recom endable en todas sus entregas.
▶ No comentado en Micromanía

Endless Legend
Un estilo mucho más moderno de estrategia, con combates también por turnos en pleno escenario.
▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 91

nuestra opinión

CONQUISTA ERATHIA Y SÉ UN HÉROE. Adéntrate en un mundo de fantasía y lidera ejércitos en combates por turnos, en un clásico de la estrategia para PC redivivo.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●○○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Visualmente la remasterización es impecable, mejorando el detalle gráfico y adaptando el juego a pantallas panorámicas, pero con el estilo estético del juego original.
- La cantidad de campañas, de escenarios individuales y el editor de mapas. Variedad total.
- Lo sencillo y accesible que resulta. Eso sí, dominarlo es bastante más complicado.

Lo que no nos gusta

- No tiene un generador de mapas aleatorio, que le habría venido muy bien en esta puesta al día.
- Faltan opciones multijugador que se podrían haber añadido. Es difícil encontrar a alguien.

Modo individual

Disfruta la estrategia y el combate por turnos con sabor añejo y refinado. Un clásico que vuelve a la vida. Una de las entregas más populares de la mítica saga «Heroes of Might & Magic» vuelve con un lavado de cara que le ha sentado de maravilla. Aunque se echan de menos algunas opciones de jugabilidad, es un juego imprescindible.

La nota



JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Revive los orígenes del terror!

Resident Evil HD Remaster

Si mezclas esas hierbas, ahorras una bala, corres en esta esquina y subes por la escalera para llegar allí... ¡leches, otro zombi! ¡Media vuelta! Qué tiempos, ¿eh?

LA REFERENCIA



The Evil Within

- «The Evil Within» combina puzles con escenas de mucha acción, mientras «Resident Evil HD» es más pausado y centrado en la exploración.
- Los escenarios de «The Evil Within» son abiertos, amplios y variados. El universo «RE HD» es más cerrado y muy limitado.

Encontrarse con un viejo amigo tras muchos años de ausencia siempre es una experiencia agradable. Sí, están los detalles, que marcan inexorablemente el paso del tiempo: alguna cana, alguna arruga... excepto si se trata de un juego puesto al día técnicamente, que es justo lo que ha hecho Capcom con su «Resident Evil», el primero, el original, el que dio lugar a lo que luego se llamó "survival horror", siempre con el permiso de «Alone in the Dark», claro. Y aunque no es la primera ocasión en que Capcom ha hecho este movimiento, ahora sí que lo ha clavado con una remasterización magistral, donde la puesta al día técnica viene acompañada de una actualización perfecta en los detalles justos para potenciar la jugabilidad, manteniendo el diseño y la esencia que hace casi 20 años nos dejó maravillados. ¿No lo jugaste por ser muy joven? Ésta es la ocasión perfecta para conocer al mito.

De regreso a la mansión

La historia, la evolución de la trama, los escenarios, la aventura... todo es como en el juego original, sin ca,biar un ápice. Chris Redfield y Jill Valentine, son eviados a las afueras de Raccoon City, junto a un equipo de fuerzas especiales, para investigar unos extraños asesinatos, pero a su llegada son atacados por unos perros sanguinarios y se ven obligados a refugiarse en una tétrica mansión. Allí, empezarán a pasar cosas realmente horribles. Así arrancó todo y así continúa en «Resident Evil HD Remas-

EL JUEGO QUE MARCÓ ÉPOCA Y CREÓ UNA SAGA MÍTICA VUELVE EN UNA REMASTERIZACIÓN MAGISTRAL

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.residentevil.com*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 2 (Chris Redfield y Jill Valentine)
- **Tipos de arma:** 4
- **Hierbas:** Tres tipos más sus combinaciones.
- **Multijugador:** No

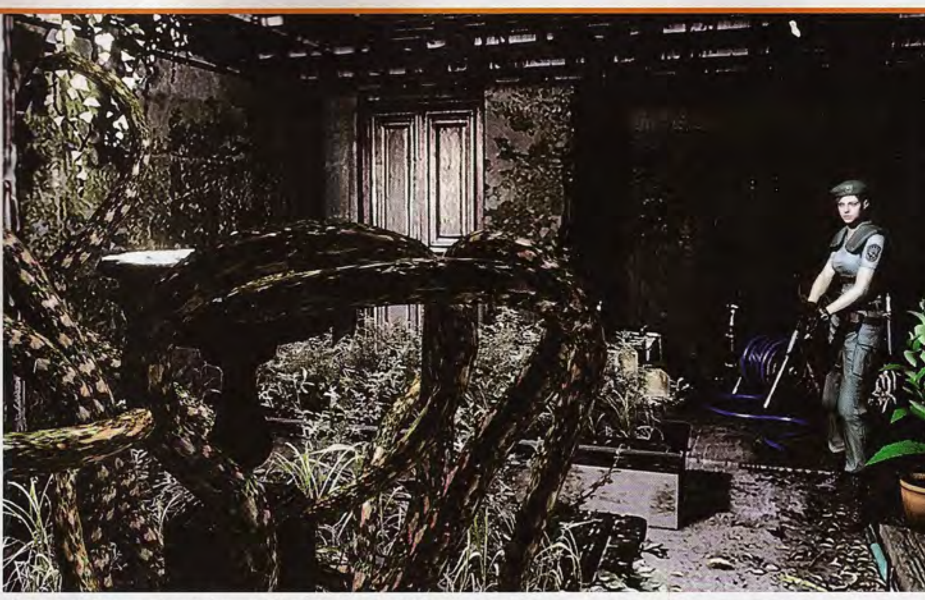
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 6790
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



No dejes de revisar el plano. Es indispensable para no perderte en el laberinto de puertas abiertas y cerradas. ¡Y usa tu memoria!



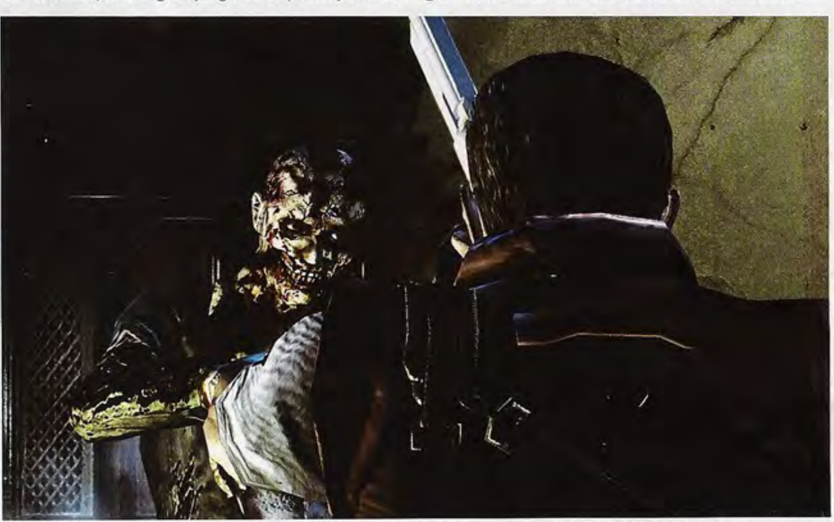
¡Oh, los viejos sustos del gran clásico del survival! «Resident Evil» vuelve y lo hace a lo grande. Y casi 20 años después el gran juego de Capcom y Mikami sigue siendo una obra maestra, ahora más bonita.



Los dos personajes clásicos, Chris y Jill, siguen siendo los protagonistas, aunque ahora su aspecto se ha modernizado algo.



Una de las claves del diseño de jugabilidad. El limitadísimo espacio del inventario obliga a planificar cada paso al milímetro.



¡Que viene, que viene! Seguro que tus recuerdos te harán jugar casi de memoria si disfrutaste en su momento del genial «Resident Evil» original. Y ese giro de cabeza del primer zombi... ¡qué momentazos!

ter», La puesta al día técnica abarca nuevas resoluciones de pantalla –aunque puedes jugar en la oprioginal–, modelos 3D más detallados, mejores texturas, efectos visuales, etc. Pero mantiene un toque "retro" en los escenarios y, lo mejor –y en parte lo peor–, es que es todo igual: cámaras, escenarios, desarrollo, inventario... ¡están hasta las puertas que se abren al cambiar de estancia! Sí, eran un truco para las cargas del juego original, pero no quedan mal, en realidad.

Suma a esto una perfecta adaptación de los controles, con teclado y ratón o gamepad, un sonido excelente y el magistral diseño de puzles y de toda la aventura, manteniendo la esencial limitación de recursos y del inventario para potenciar la diversión –y el terror.

Y si lo bueno se mantiene, lo malo también, con esas cámaras que –¡ay!– te la juegan en el peor momento. Pero como remasterización no es sólo magistral, sino modélica. Capcom ha clavado el proyecto, actualizando lo que debía y como debía. En suma, un reencuentro con un viejo amigo que ha hecho un pacto con el diablo. Así da gusto. F.D.L.

ALTERNATIVAS

› Outlast

La nueva generación del survival horror apuesta por la ausencia de armas y la angustia.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 92

› Amnesia A Machine...

La saga «Amnesia» estrenó un nuevo estilo de survival, marcado por la ambientación opresiva.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

¡DESCUBRE EL MISTERIO DE RACCOON CITY! Explora una tétrica mansión plagada de muertos vivientes, peligros y criaturas monstruosas, y sobrevive a su horror.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La excelente remasterización global, no sólo en el apartadop visual de los modelos y los efectos visuales, sino en los controles y adaptación a resoluciones mayores de la original.
- La inclusión de dos nuevos modelos de los protagonistas, con el atuendo de la BSAA.
- El diseño de acción sigue siendo magistral, como un gran puzle planificado al milímetro.

Lo que no nos gusta

- Las cámaras te la siguen jugando en el peor momento, cuando aparece un enemigo.
- La ausencia de voces en español. Una falta que se podía haber solventado sin mucho problema.

Modo individual

¡Sigue siendo una pasada! Casi 20 años después, «Resident Evil», el original, vuelve y lo hace con una remasterización magistral. Las mejoras técnicas, los ajustes en el control, gráficos, sonido... todo contribuye a potenciar lo que ya era una obra maestra que, con todas sus virtudes y defectos, se convierte en un imprescindible absoluto.

La nota

90

GAME

Selección GAME Premium PC

Tablet Ingo Pro 7"

Una tableta multifunción para todos, con sistema Android 4.1 y wifi, y a un precio increíble.

49,95 €



› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla: 7"
- Resolución cámara frontal: 0.3 mpx
- Resolución cámara trasera: 2 mpx
- CPU: 1.2 GHz
- Memoria RAM: 512 MB
- Memoria Flash: 4 GB
- WiFi: Si
- Sistema operativo: Android 4.1

Tablet Master Plus 7" Quad Core

Por menos de 50 euros puedes hacerte con una tableta de última generación, apta también para los usuarios más jóvenes.

54,95 €



› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla: 7 pulgadas multitáctil, resolución 800x480px
- Procesador: Quad Core Allwinner 1.5Ghz
- Memoria: 512MB
- Sistema operativo: Android 4.4 KitKat
- Disco Duro: 4 GB de almacenamiento, ampliable con tarjetas MicroSD hasta 32 GB
- Batería: 2.800mA
- WebCAM
- WiFi b/g/n
- Sensor de rotación
- Control parental KID'S PLACE

Auriculares Turtle Beach Ear Force Recon 100

Si quieres jugar en tu PC o tu dispositivo portátil con el mejor sonido y controlando el audio con tus dedos, no hay nada mejor que los Ear Force Recon 100 de Turtle Beach.

59,95 €



› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Altavoces: 50 mm con altavoces de neodimio
- Respuesta de frecuencia: 20 Hz - 20 kHz
- Diseño de los auriculares: circumaural (cerrado)
- Material de las almohadillas: tela (negra) con acolchado de espuma
- Diseño del micrófono: micrófono omnidireccional extraíble
- Longitud del cable para PC: 2,4 m (solo auriculares)
- Longitud del cable para dispositivos portátiles: 1,2 m

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Ratón Inalámbrico Genius Traveler 6000Z Negro

¿Un ratón inalámbrico por menos de 10 euros? No sólo es posible, sino que el Travler 6000Z de Genius tiene las mejores prestaciones.

7,95 €

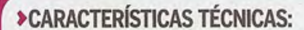


›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Apto para ambas manos, diestros zomo curdos.
- Tiene 3 botones y rueda central de desplazamiento.
- Receptor USB "Plug and Play" (sin necesidad de drivers para su instalación).
- Botón de encendido/apagado.
- Batería: dos pilas AA.



Ratón Optico Genius XScroll

El ratón óptico Genius XScroll ofrece materiales de calidad a un precio realmente imbatible.



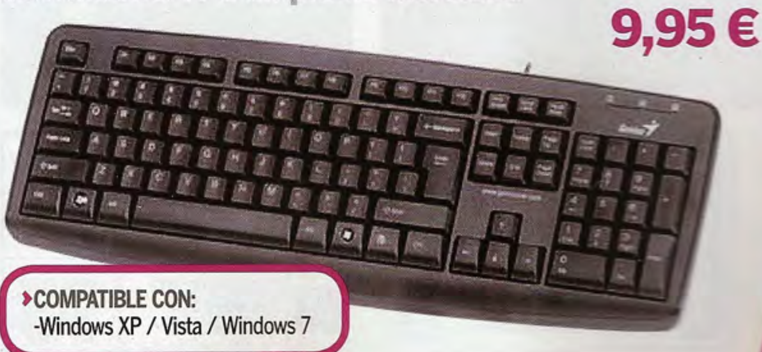
4,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Ratón óptico de gran precisión.
- Diseño con 3 botones y rueda de desplazamiento central.
- Conexión mediante USB.
- Adecuado para el uso tanto de diestros como zurdos.

Teclado Genius KB-110x Negro

El KB 110X es el teclado básico más reciente de Genius. El teclado, en color negro, es compatible con sistemas de 104/105/106 teclas para mejorar el uso de Windows. ¡Y a un precio increíble!

9,95 €



›COMPATIBLE CON:
-Windows XP / Vista / Windows 7

micromanía

¡Lo hemos probado!

TABLET INGO PRO 7"

Si quieres una tableta a bajo precio, dotada con una de las versiones más recientes del sistema Android, software de control parental IngoKids con múltiples cuentas de usuario, la Ingo Pro es una de las mejores opciones que vas a encontrar disponibles en GAME. Incluye cámaras frontal y trasera y 512 MB de RAM.

TABLET MASTER PLUS 7" QUAD CORE

Si quieres una alternativa para elegir tu tableta ideal, la Master Plus de 7" es una excelente opción. Incluye procesador Quad Core, Android 4.4 KitKat y sus 4 GB de almacenamiento de base se pueden ampliar hasta 32 GB gracias a su compatibilidad con tarjetas MicroSD.

AURICULARES TURTLE BEACH EAR FORCE RECON 100

Tener que bajar el sonido de tus juegos favoritos en el mejor momento, para no molestar a los demás, es un fastidio. La solución es disponer de unos auriculares como estos de Turtle Beach, cuyas características, además, los hacen válidos para PC y dispositivos portátiles.

RATÓN INALÁMBRICO GENIUS TRAVELER 6000Z NEGRO

Si tienes que salir de viaje con tu portátil y las almohadillas de serie no son para ti, nade mejor que un ratón inalámbrico como el Genius Traveler 6000Z. Usa dos pilas AA, incluye el receptor USB, tres botones, botón de encendido y apagado y tiene un precio increíble.

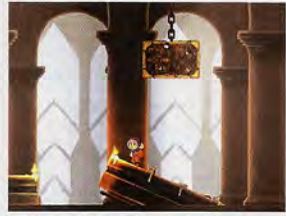
RATÓN OPTICO GENIUS XSCROLL

Si quieres un ratón multifunción a un precio imbatible, pocos vas a encontrar más adecuados que el Genius XScroll. Sus menos de 5 euros y su conexión USB lo convierten en la opción perfecta para cualquier usuario. Además, su diseño es apto para diestros y zurdos.

TECLADO GENIUS KB-110X NEGRO

Un delgado diseño identifica a primera vista al Genius KB-110X, pero es su compatibilidad con sistemas de 104, 105 y 106 teclas, lo que hace de él una opción más que recomendable si estás pensado en cambiar el de tu PC al precio más atractivo posible. ¡No te lo pierdas!

OPORTUNIDADES



TESLAGRAD
Resolviendo puzles con el poder del electromagnetismo, «Teslagrad» es una genial aventura de plataformas de Rain Games que Avance lanzó en España por unos 30 €. Ahora está en GAME al espléndido precio 3 €. ¡Date prisa!



WATCH DOGS
No cabe duda que fue uno de los juegos más innovadores y destacados de 2014. Y si el año pasado te quedaste con ganas de jugarlo, ahora puedes adquirirlo en Xtralife a un precio de 25 €, incluyendo el DLC titulado Los Intocables.



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL DELUXE
FX nos ofrece una espléndida colección con batallas por tierra mar y aire 100% en Castellano que incluye los juegos «Men of War Assault Squad GOTY», «Death to Spies Anthology», «Wings of Prey Oro» por 19,95 €



TITANFALL
El juego de acción de Respawn, con sus batallas de titanes mecánicos futuristas, fue uno de los mayores éxitos del año pasado y ahora, está todavía más barato en la tienda online de Xtralife. Concretamente al tentador precio de 19,99 €



¡Prepara tu alma para morir!

Dark Souls II

¿Eres de los que disfrutan más y más cuanto mayor es la dificultad del reto? Entonces tú, cabezota, serás feliz con este cruel juegazo.

Sabiendo que la característica más distintiva de «Dark Souls II» es su endiablada dificultad y que esto acabará con tu héroe en incontables ocasiones, hay que ser temerario para lanzarse a jugarlo. «Dark Souls II» es un juego totalmente desaconsejable para los que buscan un juego complaciente y, al mismo tiempo, es un desafío irresistible para los aficionados más esforzados, aquellos que encuentran la máxima gratificación de un juego si les brinda la oportunidad de superarse.

La exigente combinación de acción y rol de «Dark Souls II» nos lleva a explorar el mundo de Drangleic y entablar singulares combates con una amplia variedad de enemigos y jefes finales a cada cual más letal, duro y escurridizo. Eliges tu héroe y así, cada recompensa, cada arma y cada pedazo de armadura que consigues tiene el valor de un tesoro. Igualmente, las habilidades que vas desarrollando las tendrás por muy merecidas y meritorias.

Desafío sin tregua
Con una realización mucho más sólida que la primera entrega, una ambientación cautivadora, buen control esta vez y nuevos contenidos adicionales, ¿quién puede resistirse?







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol / Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95 € (Game) Black Armour Edition 34,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 232 (Junio 2014)
- **Estudio/Cía.:** From Software / Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.darksoulsii.com/es*







La nueva nota

Cada paso que des puede ser letal, pero pronto superarás la frustración y volverás a por más, porque la recompensa está a la altura de la dificultad.



Duelos desiguales

Lords of the Fallen: Limited Edition

Enfréntate y derrota uno por uno a los jerifaltes Rhogar







En aquellas pendencias que alguna vez tuvimos a la salida del cole, estaba muy mal visto pelear con alguien más pequeño. "Métete con alguien de tu tamaño", dirían los testigos arremolinados que nunca faltaban. Antes o después acabámos teniéndonoslas que ver con un abusón. Y eso son el tipo de peleas que vas a tener que afrontar en «Lords of the Fallen» con cada uno de los Señores de los Caídos. Los generales Rhogar son imponentes matones que te obligarán a emplear técnica, habilidad y astucia para dar con un punto débil y derrotarlos. Entre tanto, te las verás con sus esbirros, teniendo así la oportunidad de resolver quest, mejorar tus armas y desarrollar habilidades.

Pero no tan duros...

Tanto por su ambientación fantástic como por su jugabilidad este juego guarda no pocas similitudes con «Dark Souls II», pero con un nivel de dificultad mucho más asequible. Así que si ese juego te parece demasiado frustrante, quizá con este disfrutes más... Pero eso sí, también es un juego más plano y menos brillante, con mecánicas menos variadas. No obstante es un juego recomendable y esta edición añade dos DLC menores y un CD con la banda sonora.



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol / Acción
- **PVP Recomendado:** 34,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 238 (Diciembre 2014)
- **Estudio/Cía.:** Ci Games / Deck13
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *lordsofthefallen.com*

12



La nueva nota

Un juego de magia y espada, al estilo de «Dark Souls II» **pero más asequible y también algo más flojo. Eso sí, el apartado gráfico y la dirección artística son soberbios.**

85

¡Ni un crimen ha de quedar impune!

Crimes & Punishments Sherlock Holmes

¡Analiza, investiga, interroga y acorrala al culpable!

En las novelas de Conan Doyle y en las películas para el brillante de Sherlock cada deducción es "elemental". Pero ya verás que a ti –lo mismo que al bueno de Watson– no te lo parece tanto. Aun así, adoptando el papel del más sagaz detective, «Crimes & Punishmentes» te brindará la oportunidad de hallar la solución a cada enigma y de cada crimen, con un ingenio, un desarrollo y un desenlace dignos de la mejor tradición literaria.

Los seis casos que hay que desentramar en «Crimes & Punishments» son una delicia para los amantes de la aventura, con una ambientación impecable y una jugabilidad de lo más sugerente. ¡Apasionante!







FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **PVP Recomendado:** 19,99 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 237 (Noviembre 2014)
- **Estudio/Cía.:** Frogwares / Focus
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 2 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *http://www.game.es/Product/Default.aspx?SKU=104055*

16

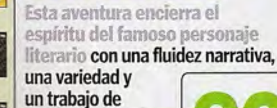






La nueva nota

Esta aventura encierra el espíritu del famoso personaje literario **con una fluidez narrativa, una variedad y un trabajo de ambientación a la altura de Sherlock.**



90

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) — Simulación · Electronic Arts
2. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
3. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12) — MMORPG · Activision Blizzard
4. CALL OF DUTY GHOSTS (18) — Acción · Activision Blizzard
5. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) — Rol/Acción · Activision Blizzard
6. FIFA 15 (3) — Deportivo · Electronic Arts
7. DIABLO III (16) — Rol/Acción · Activision Blizzard
8. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) — MMORPG · Activision Blizzard
9. CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE (18) — Acción · Activision Blizzard
10. FAR CRY 4 LIMITED EDITION (18) — Acción · Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Enero de 2015.

U.K.

1. TOTAL WAR: ATTILA (16) — Estrategia · SEGA
2. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
3. THE SIMS 4 (12) — Simulación · EA
4. HOMEWORLD REMASTERED COLLEC. ED. (7) — Acción · Warner
5. FAR CRY 4 (18) — Acción · Ubisoft
6. EVOLVE (16) — Acción · Take 2
7. THE SIMS 3 (12) — Simulación · EA
8. GRAND THEFT AUTO V (18) — Acción · Rockstar
9. MIDDLE EARTH SHADOW OF MORDOR (18) — Acción · Warner Bros.
10. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) — Estrategia · SEGA

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Febrero de 2015.

U.S.A.

1. FAR CRY 4 (DESCARGA) — Acción · Ubisoft
2. FAR CRY 4 — Acción · Ubisoft
3. RUNESCAPE 3 (30 DAY MEMBERSHIP) — MMO · Jagex Games
4. FFXIV A REALM REBORN (TARJETA) — MMO · Square Enix
5. STAR WARS THE OLD REPUBLIC (5500 COINS) — MMO · EA
6. THE SIMS 4 LIMITED EDITION — Simulación · EA
7. STAR WARS THE OLD REPUBLIC (2400 COINS) — MMO · EA
8. EVE ONLINE (1 MONTH SUBSCRIPTION) — MMO · CCP Games
9. FIVE NIGHTS AT FREDDY'S DEMO (DESCARGA) — Aventura · Scott Cawthon
10. STAR WARS THE OLD REPUBLIC (TARJETA) — MMO · EA

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Febrero de 2015.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 EVOLVE



Acción · Turtle Rock/2K Games
Take 2 · 49,95 €



Los creadores de «Left 4 Dead» nos han vuelto a asombrar con un juego cuyo concepto ya está empezando a imitarse, pero el multijugador asimétrico más brutal es éste.

Comentado en MM 241 · Puntuación: 89

3 DRAGON AGE INQUISITION



Rol/Acción · BioWare/EA
Electronic Arts · 59,95 €



BioWare vuelve con una producción fantástica que da un cambio radical a la fórmula «Dragon Age» en historia, personajes, jugabilidad y escenarios. Un JDR genial como él solo.

Comentado en MM 239 · Puntuación: 94

4 DIVINITY ORIGINAL SIN



Rol · Larian Studios
Larian Studios · 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad. Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 94

9 ELITE DANGEROUS



Simulación · Frontier Developments
Frontier Developments · 49,99 €



El regreso del clásico que creó escuela, en una simulación espacial que te llevará a descubrir los sistemas estelares de la Vía Lactea, viviendo aventuras como explorador y piloto.

Comentado en MM 240 · Puntuación: 88

10 SOMBRAS DE MORDOR



Acción/Rol/Aventura · Monolith
Warner Bros. Int. · 49,99 €



Un señor juegazo que Monolith y Warner se han marcado para ofrecernos uno de los títulos más destacados ambientados en el mundo de Tolkien. No te lo pierdas.

Comentado en MM 237 · Puntuación: 95

11 LEGEND OF GRIMROCK II



Rol · Almost Human
Almost Human · 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

Comentado en MM 238 · Puntuación: 93

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 TOTAL WAR: ATTILA





» Estrategia » Creative Assembly/SEGA
» Koch Media » 39,95 €



Los fans de la estrategia y, más concretamente, los fans de «Total War», están de enhorabuena con la aparición de «Attila». Creative Assembly ha aprendido de sus errores con «Rome II», además de aportar numerosas novedades en esta nueva entrega de la saga. ¡Una joya imprescindible!

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 94

5 HEROES OF MIGHT & MAGIC III HD



» Estrategia/Rol » Ubisoft
» Ubisoft » 14,99 €



¡Qué bien le ha sentado la remasterización a «Heroes of Might & Magic III». Sin duda, una auténtica joya de la estrategia de fantasía por turnos, con un toque de rol genial. ¡Genial!

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 86

6 CIVILIZATION BEYOND EARTH



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 96

7 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



» Estrategia » Blizzard
» Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

8 FX FÚTBOL 2015



» Estrategia/Deportivo » FX Interactive
» FX Interactive » 19,95 €



La llegada de la nueva entrega del juego de mánager de fútbol made in Spain ha entusiasmado a los fans del género, que de nuevo podemos disfrutar con nuestra liga a tope.

» Comentado en MM 240 » Puntuación: 90

12 JUEGO DE TRONOS IRON FROM ICE



» Aventura » Telltale Games
» Telltale Games » 27,99 € (temporada)



Tres protagonistas distintos pueden desconcertar al más pintado, pero la brutalidad de la serie de TV en que se basa -y de los libros- se recrean maravillosamente en la aventura.

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 88

13 WOW WARLORDS OF DRAENOR



» MMO » Blizzard
» Activision Blizzard » 44,95 €



«World of Warcraft» sigue en plena forma con «Warlords of Draenor». Las novedades introducidas por Blizzard dan nueva vida al universo de juego, aunque ya se le nota la edad.

» Comentado en MM 239 » Puntuación: 84

14 ENDLESS LEGEND



» Estrategia/Rol » Amplitude
» Avance » 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 91

15 ASSASSIN'S CREED UNITY



» Acción/Aventura » Ubisoft
» Ubisoft » 59,95 €



Aunque su lanzamiento ha estado lastrado por raves problemas técnicos, el diseño y desarrollo de «Assassin's Creed Unity» es brillante, y el juego que hay debajo es sensacional.

» Comentado en MM 239 » Puntuación: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Desde el movimiento que produjo «Ardennes Assault» el mes pasado no ha habido más cambios. Los juegos de Firaxis siguen fuertes en lo más alto, aunque veremos qué ocurre tras «Attila»...



1 CIVILIZATION V BEYOND EARTH
37 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



2 XCOM ENEMY WITHIN
23 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



3 ENDLESS LEGEND
20 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 91
- Amplitude Studios
- Avance

4 COH 2 ARDENNES ASSAULT
14 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 86
- Relic/SEGA
- Koch Media

5 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
6 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 90
- Hidden Path
- 505 Games

ACCIÓN

Lo mismo que pasa con la estrategia ocurre en el universo de la acción. Por lo que se ve, las aventuras en la Tierra Media siguen siendo las favoritas de los lectores. ¡No es de extrañar!



1 SOMBRAS DE MORDOR
38 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Monolith / Warner
- Warner



2 ALIEN ISOLATION
30 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Asembly / SEGA
- Koch Media



3 ASSASSINS: CREED UNITY
21 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 85
- Ubisoft (varios)
- Ubisoft

4 TITANFALL
7 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

5 FAR CRY 4
4 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 82
- Ubisoft (varios)
- Ubisoft

AVENTURA

Parecía que Randal ya había cumplido con su objetivo, pero el tono cañí ha gustado a los fans de la aventura y le han renovado su confianza aupando a «Randal's Monday» al número uno.



1 RANDAL'S MONDAY
40 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 90
- Nexus Games / Daedalic
- Meridiem



2 THE WOLF AMONG US
36 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



3 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
12 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 92
- The Astronauts
- Badland

4 SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS
10 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 88
- Frogwares / Focus
- Badland

5 BROKEN AGE
2 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

ROL

¡Qué bien lo ha hecho BioWare con «Inquisition»! Es lógico, por tanto, que la nueva entrega de «Dragon Age» siga en lo más alto. Y el resto de novedades ahí siguen, firmes en la lista.

1 DRAGON AGE INQUISITION
53 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 94
- BioWare / EA
- EA



2 WOW WARLORDS OF DRAENOR
22 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 84
- Blizzard
- Activision





3 DIVINITY ORIGINAL SIN
14 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios

4 WASTELAND 2
8 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 90
- InXile / Deep Silver
- Koch

5 LEGEND OF GRIMROCK II
3 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 93
- Almost Human
- Almost Human

VELOCIDAD

Mientras tanto, el mundo de los juegos de velocidad mantiene inalteradas sus posiciones. Eso sí, Codemasters sigue dominando por mayoría el top de la lista. ¿Qué pasará el mes que viene?



1 GRID AUTOSPORT
42 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

2 F1 2013
26 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

3 F1 2014
14 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 86
- Codemasters
- Bandai Namco

4 MOTO GP 14
10 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED
8 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

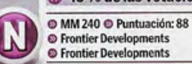
¡Menudo entradón que ha realizado «Elite: Dangerous»! Ha roto todos los esquemas y se ha aupado al número uno dejando muy atrás a «Los Sims 4», antiguo rey de la lista. ¡Impresionante!





1 ELITE DANGEROUS

» 45 % de las votaciones



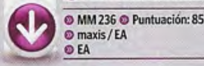
N

- MM 240 · Puntuación: 88
- Frontier Developments
- Frontier Developments



2 LOS SIMS 4

» 30 % de las votaciones

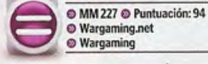


- MM 236 · Puntuación: 85
- maxis / EA
- EA

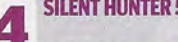


3 WORLD OF WARPLANES

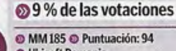
» 13 % de las votaciones



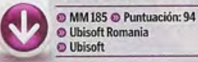
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming



4 SILENT HUNTER 5



» 9 % de las votaciones

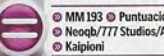


- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



5 MICROSOFT FLIGHT

» 3 % de las votaciones



- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Desde que «NBA 2K15» ha llegado a lo más alto no se ha dejado batir por nadie. Y nos da que, a no ser que ocurra algo inesperado, va a seguir ahí por mucho tiempo. Los demás esperan.



1 NBA 2K15



» 41 % de las votaciones

- MM 239 · Puntuación: 94
- Visual Concepts / 2K
- Take 2



2 FOOTBALL MANAGER 2015



» 30 % de las votaciones



- MM 239 · Puntuación: 92
- Sports Interactive / SEGA
- Koch Media



3 NBA 2K14

» 18 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2

4 FX FÚTBOL





» 8 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

5 FIFA 15



» 3 % de las votaciones





- MM 237 · Puntuación: 92
- Electronic Arts
- Electronic Arts

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
41% de las votaciones	38% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
45% de las votaciones	29% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
49% de las votaciones	31% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
40% de las votaciones	39% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
46% de las votaciones	36% de las votaciones	18 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



LOS JUEGOS QUE MÁS ECHASTE DE MENOS

REGRESO AL PASADO

Cuando la nostalgia nos puede, las compañías están ahí para darnos una dosis de esos grandes juegos que recordamos con tanto cariño y que nos tientan para volver a comprarlos.

SHADOW WARRIOR

- **Estudio/Compañía: Flying Wild Hog**
- **Distribuidor: Devolver Digital**
- **Lanzamiento: 26/09/2013**
- **Valoración:**



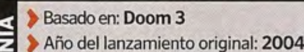
INFOMANÍA
- Basado en: **Shadow Warrior**
- Año del lanzamiento original: **1997**
- Género: **Acción**
- Precio de la edición actual: **24,99 €**
- Página web: **www.shadowwarrior.com/**

El primer «Shadow Warrior» era una mezcla disparatada de ninjas, monstruos y acción desenfrentada, como lo es su remake pero con espectacular acabado visual. A esto hay que sumarle una nueva versión de la historia de Lo Wang y un montón de monstruos, nuevas armas y poderes místicos. Todo un homenaje a 3D Realms.



DOOM BFG

- **Estudio/Compañía: id**
- **Distribuidor: Bethesda**
- **Lanzamiento: 18/10/2012**
- **Valoración:**



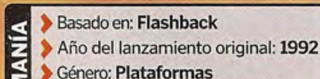
INFOMANÍA
- Basado en: **Doom 3**
- Año del lanzamiento original: **2004**
- Género: **Shooter**
- Precio de la edición actual: **29,99 €**
- Página web: **bethsoft.com/es-es/games/doom_3_bfg**

Alucinante en su día, su remasterización sigue dejando patente que la tecnología de id estaba a años luz de cualquier otra cosa en 2004. Esta nueva versión incluye algo que muchos mods solucionaron en su día: una linterna, pero la lista de mejoras es bastante amplia. ¡Ah, y por el mismo precio te llevas la expansión!



FLASHBACK

- **Estudio/Compañía: Vectorcell**
- **Distribuidor: Ubisoft**
- **Lanzamiento: 01/10/2013**
- **Valoración:**



INFOMANÍA
- Basado en: **Flashback**
- Año del lanzamiento original: **1992**
- Género: **Plataformas**
- Precio de la edición actual: **9,99 €**
- Página web: **flashback.ubi.com/flashback/es-ES/home/**

Más que un remake, el último «Flashback» fue una visión actualizada del clásico de PC llevada a cabo por el equipo original con muchos añadidos, desde personajes nuevos hasta nuevas. Y obviamente, todo ello con un remodelado gráfico de aúpa que hace irreconocible el origen del juego. Casi mejor, la verdad.



RESIDENT EVIL HD REMASTER

- **Estudio/Compañía: Capcom**
- **Distribuidor: Capcom**
- **Lanzamiento: 20/01/2015**
- **Valoración:**

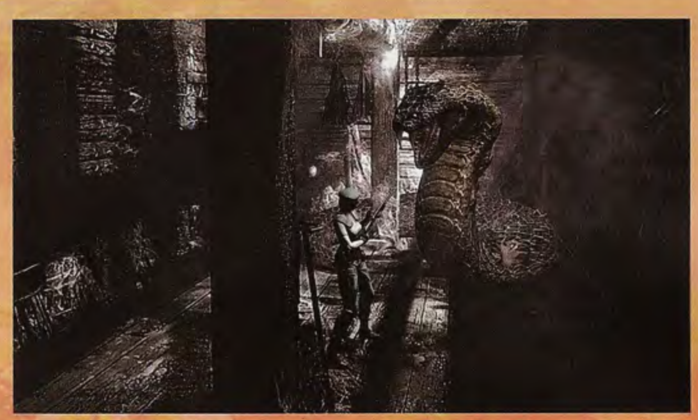
¿Qué decir de «Resident Evil» que añada algo nuevo? Es un imprescindible de la historia del videojuego que marcó a una generación de jugadores en su paso por PlayStation, y que dio lugar a una saga fructífera donde las haya. Esta remasterización del remake de Game Cube incluye todo lo que introducía éste (mapas, puzles y enemigos), así como soporte para un nuevo sistema de control y la opción de jugarlo en pantalla a 16:9. Y también hay más trajes, más modos de dificultad y hasta trofeos y cartas para Steam. Muy completito y todo un juegazo fundamental. Los 19,99€ algo elevados no nos picaron demasiado al gastarlos en él.



INFOMANÍA
- Basado en: **Resident Evil / Resident Evil Remake**
- Año del lanzamiento original: **1997/2002**
- Género: **Terror**
- Precio de la edición actual: **19,99 €**
- Página web: **www.residentevil.com/**







El remake de Game Cube fue muy bien acogido en su día... Pero es el sabor del original –muy bien puesto al día, eso sí– lo que hará a algunos suspirar de nostalgia.

Los remakes son una producto de nuestro tiempo tanto como de nuestro pasado, pues no existirían si no sintiéramos nostalgia de los videojuegos que hemos dejado atrás, razón por la cual solo se recuperan los juegos que más han marcado a los jugadores. Y aunque parece improbable que nadie vaya a hacer un remake de «Livingstone Supongo», no deberíamos torcer tanto el morro como lo hacemos cuando vemos las palabras Remake o Remasterización tras el nombre de un clásico.

Revivir viejas glorias

Reediciones como la de «Metro Redux» no apelan a la nostalgia, sino que sólo vuelven a ofrecerse a los jugadores que en su día se lo perdieron argumentando mejoras o nuevo contenido... Nos ocupan

MÁS QUE REMAKES

- **TOMB RAIDER.** Este reboot de Lara Croft la hizo más joven por fuera, pero sigue siendo igual de badass en el fondo
- **ELITE: DANGEROUS.** Si hay algo mejor que explorar un universo casi infinito con una nave especial, que no nos lo digan.
- **FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN.** Y si a la primera no sale bien, vuelve a intentarlo. A «Final Fantasy XIV» le funcionó de miedo y ahora es un gran MMO de rol.



AVENTURAS CLÁSICAS Y PLATAFORMAS



A pesar de los años, «Grim Fandango» sigue siendo una aventura emocionante, extraordinaria y preciosa... Un verdadero clásico que no deberías perderte.





GRIM FANDANGO

- **Estudio/Compañía: Double Fine**
- **Distribuidor: Double Fine**
- **Lanzamiento: 26/01/2015**
- **Valoración:** ●●●●●●●●●

Grim Fandango» es otra obra de LucasArts que Double Fine ha rescatado después de mucho lidiar. Disney no estaba por la labor porque sabía que, en algún momento, estos juegos iban a tener valor de nuevo, así que menos mal que las remasterizaciones van a caer en manos de uno de los padres de dichos juegos, Tim Schafer. El trabajo con «Grim Fandango» podría haber sido más pormenorizado y haber mejorado más en ciertos aspectos de los gráficos, del control o de los puzles, que siguen siendo retorcidísimos como en el original, pero no podemos quejarnos: volver a revivir las aventuras de Manny Calavera es una gozada.

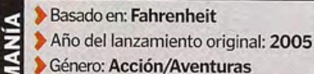


INFOMANÍA
- Basado en: **Grim Fandango**
- Año del lanzamiento original: **1998**
- Género: **Aventura Gráfica**
- Precio de la edición actual: **14,99 €**
- Página web: **www.doublefine.com**

FAHRENHEIT INDIGO PROPHECY REMASTERED

- **Estudio/Compañía: Aspyr**
- **Distribuidor: Aspyr**
- **Lanzamiento: 28/01/2015**
- **Valoración:** ●●●●●●●

La sorpresa de comienzos de año. Nadie se esperaba una remasterización del juego que dio fama y que empezó a marcar el estilo de Quantic Dream, estudio ahora famoso por sus trabajos para PlayStation. «Fahrenheit» fue un primer híbrido entre ideas de aventura gráfica y juego de acción que, quizá no ha envejecido del todo bien, pero aún es interesante.



INFOMANÍA
- Basado en: **Fahrenheit**
- Año del lanzamiento original: **2005**
- Género: **Acción/Aventuras**
- Precio de la edición actual: **8,99 €**
- Página web: **www.fahrenheit-game.com/**



GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

- **Estudio/Compañía: Phoenix Online Studios**
- **Distribuidor: Pinkerton Road Studio**
- **Lanzamiento: 15/10/2014**
- **Valoración:** ●●●●●●●●

Ya se cumplen 20 años de «Gabriel Knight: Sins of the Fathers», una fenomenal aventura que marcó el rumbo sobre cómo debía plantearse el guión y la interacción con el entorno. El remake no toca nada de lo que ya funcionaba por aquel entonces, pero sí mejora algunos elementos cubre los gráficos con una pátina renovada. Y esta vez, sí, la interfaz es intuitiva.

INFOMANÍA
- Basado en: **Gabriel Knight Sins of the Fathers**
- Año del lanzamiento original: **1995**
- Género: **Aventura Gráfica**
- Precio de la edición actual: **19,95 €**
- Web: **postudios.com/company/games/gabrielknight20th/**



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

- **Estudio/Compañía: Lucas Arts**
- **Distribuidor: Lucas Arts**
- **Lanzamiento: 15/07/2009**
- **Valoración:** ●●●●●●●●●

Las dos primeras entregas de esta célebre saga de aventuras gráficas de LucasArts fueron llevadas a remakes celebrados. Ambas cuentan con un nuevo apartado gráfico que no terminó de gustar a todo el mundo –a los que lo jugamos en su día, queremos decir– así que nos alegramos de que se pudiera saltar en cualquier momento al acabado original.

INFOMANÍA
- Basado en: **The Secret of Monkey Island /Monkey Island 2**
- Año del lanzamiento original: **1990**
- Género: **Aventura Gráfica**
- Precio: **9,99 € (14,99 € las dos)**
- Página web: **www.gog.com / store.steampowered.com**



HOMENAJES



- **THE SILVER LINING.** «King's Quest» fue una saga tan adorada que logró convocar a un grupo de entusiastas para desarrollar una continuación no oficial por episodios que dio en llamarse, como recordarás, «The Silver Lining».
- **THE LOST VIKINGS.** Blizzard liberó el clásico «The Lost Vikings» en Battle.net, pero incluirlos en el MOBA «Heroes of the Storm» es toda una declaración de amor.

NO HAY QUE CONFUNDIR REMAKE Y REMASTERIZACIÓN. AMBAS OPCIONES TIENEN SU PÚBLICO

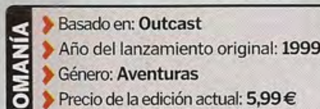
aquí otras cosas, juegos que quieren poner al día un clásico.

Los remakes –que no debemos confundir con las remasterizaciones o los mods de mejoras– son más aceptados por lo general. Cuando pasan los años y ya no hay forma de jugar bien a ciertos títulos, que te saquen cosas como «Sid Meier's Pirates!» o «Robin Hood Defender of the Crown» es casi justicia. Y no es que esto sea

OUTCAST 1.1

- Estudio/Compañía: Fresh3D
- Distribuidor: Fresh3D
- Lanzamiento: 18/12/2014
- Valoración:

INFOMANÍA
- Basado en: **Outcast**
- Año del lanzamiento original: **1999**
- Género: **Aventuras**
- Precio de la edición actual: **5,99 €**
- Página web: **www.gog.com / www.fresh3d.com/**

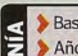


Considerada muy poco convencial en su dia, «Outcast» sigue siendo una aventura exótica por su tecnología y jugabilidad. Quizá los gráficos no hayan mejorado mucho en la nueva versión pero se han hecho unos pocos retoques y se han solucionado bugs importantes. ¡Ah, y si tenías el original en GOG, tienes esta versión mejorada gratis también!



FABLE ANNIVERSARY

- Estudio/Compañía: Lionhead
- Distribuidor: Microsoft
- Lanzamiento: 12/09/2014
- Valoración:



INFOMANÍA
- Basado en: **Fable**
- Año del lanzamiento original: **2004**
- Género: **RPG**
- Precio de la edición actual: **19,99 €**
- Página web: **www.lionhead.com/games/fable/**

Se pueden decir muchas cosas de Peter Molyneux, pero que «Fable» tenía encanto y enganchaba es algo innegable. Esta versión mejorada no incluye gran cosa y es más un regalo para los que añoran esta clase de juego, algo tontorrón, hecho con mimo, con mejores gráficos, mejor tratamiento del sonido y un nuevo modo de dificultad... ¿Te tienta?



GAUNTLET

- Estudio/Compañía: Arrowhead Game Studios
- Distribuidor: Warner Brothers Studios
- Lanzamiento: 23/09/2014
- Valoración:

INFOMANÍA
- Basado en: **Gauntlet**
- Año del lanzamiento original: **1985**
- Género: **RPG**
- Precio de la edición actual: **19,99 €**
- Página web: **http://www.gauntlet.com/**

Muchos derramaron lágrimas de felicidad al recuperar las partidas con amigos de «Gauntlet» en este remake hecho como dios manda por Arrowhead, que pensaron en todo y también incluyeron un modo multijugador online, nuevos poderes y nuevas trampas para que los más veteranos no se confiaran demasiado. Una gratísima experiencia con amigos.



HOMEWORLD

- Estudio/Compañía: Gearbox
- Distribuidor: Gearbox
- Lanzamiento: 25/02/2015
- Valoración:



No es mala cosa que la simulación espacial vuelva a estar de moda, pues así Gearbox se ha atrevido a coger los dos «Homeworld» y a relanzarlos en un pack con gráficos mejorados y un puñado de nuevas características. Y cuando decimos mejora gráfica, nos referimos a que se podrá jugar en 4K, que hay nuevos efectos y que han retocado centenares de modelos. Sin embargo, nos llama más la atención ese multijugador fusionado de ambas versiones que, si bien llegará en beta el día de lanzamiento, promete un montón de las sensaciones que hicieron tan populares sus versiones originales, las cuales también están dentro del pack, por cierto.

INFOMANÍA
- Basado en: **Homeworld / Homeworld 2**
- Año del lanzamiento original: **1999/2003**
- Género: **Estrategia**
- Precio de la edición actual: **31,99 €**
- Página web: **http://www.homeworldremastered.com/**







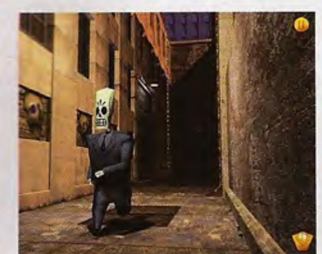
La saga «Homeworld» nos descubrió dos epopeyas galácticas que regresan hoy brillantes y cautivadoras, después de poner al día su calidad gráfica y tecnología.

algo de los últimos años. Por mucho que existan «Tomb Raider Anniversary», «Bionic Commando», ya en su día «Counter Strike Source» era una especie de remake. Y «Global Offensive», más de lo mismo en relación con este.

Calidad vs nostalgia

¿Son algo bueno o son algo malo? Pues no sabríamos decirlo, depende de cada caso en particular. Quizá no es muy urgente hacer una remasterización de «Doom 3», como no sería necesario un remake de «Quake», pero ¿y de «Grim Fandango», que no hay manera de jugarlo decentemente en PCs modernos? Y ya si hablamos de hacer reboots, pues ahí están «Tomb Raider» o «Elite» para demostrar que no todos los casos son tan terribles como el de «Rise of the Triad», por fortuna. **B.T.V.**

NUESTROS FAVORITOS



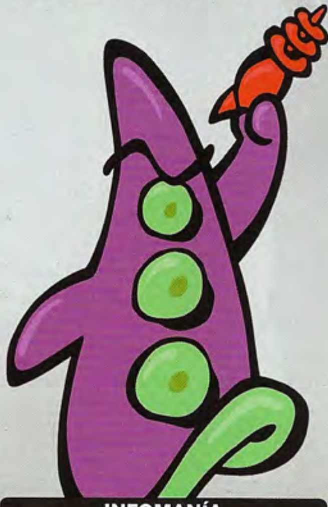
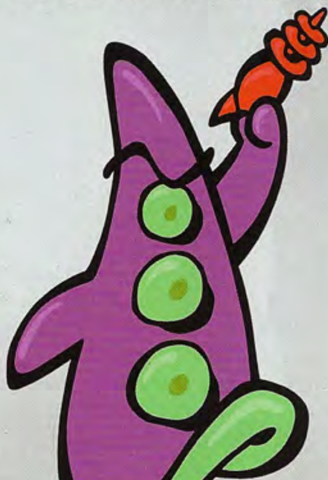
- **GRIM FANDANGO.** Nuestro favorito no podría ser otro que la grandísima aventura recién remasterizada de LucasArts.
- **RESIDENT EVIL: HD REMASTER.** Una remasterización del remake de un clásico que hemos vuelto a disfrutar mucho.
- **SHADOW WARRIOR.** ¿Cómo decirle que no a este delirante y descarado homenaje al arcade, con una de las mejores facturas técnicas vistas en un remale?

PARA EL FUTURO

DAY OF THE TENTACLE SPECIAL EDITION

- Estudio/Compañía: Double Fine
- Distribuidor: Double Fine
- Lanzamiento: 2015

Ah, el otro gran juegazo que marcó la infancia o adolescencia de una generación. Puede que The Cave fuera un homenaje en estructura y por tener que escoger personajes, pero ni mucho menos estaba a la altura del humor, el guión y la cantidad de guiños de «Day of the Tentacle». Double Fine, que consiguió los derechos hace nada, no ha confirmado ningún detalle sobre esta edición especial, pero como mínimo, esperamos el mismo cariño y el mismo tratamiento gráfico y de controles que en Grim Fandango. Y no queda aquí la cosa, que Tim Schafer ya ha avisado de que si este funciona, también rescatarán el recordado «Full Throttle» del baúl de los recuerdos.

INFOMANÍA
- Basado en: **Day of the Tentacle**
- Año del lanzamiento original: **1993**
- Género: **Aventura Gráfica**
- Página web: **www.doublefine.com**





Aparte de pequeñas mejoras de calidad gráfica hay poco que tocar y bien que así sea del excepcionalmente caricaturesco «Day of the Tentacle».

METAL GEAR SOLID

- Estudio/Compañía: Kojima Productions
- Distribuidor: Double Fine
- Lanzamiento estimado: 2017



Hideo Kojima es muy dado a soltar perlas que nunca llevan a nada, pero las últimas declaraciones sobre que le gustaría un remake de mundo abierto de «Metal Gear Solid» en PS4 nos ilusionan mucho. ¿Por qué no llevarlo también a PC, como hicieron también con el original? ¡Ojo, que el rumor inicial va cobrando forma!




INFOMANÍA
- Basado en: **Metal Gear Solid**
- Año del lanzamiento original: **1997**
- Género: **Sigilo**
- Página web: **http://www.konami.jp/gs/game/mgs/**

KING´S QUEST TU LEGADO TE ESPERA

- Estudio/Compañía: The Odd Gentlemen
- Distribuidor: Sierra
- Lanzamiento: 2015

Los padres de «The Misadventures of P.B. Winterbottom» parecen una elección extraña para hacer un remake de esta aventura gráfica tan añeja, pero como Sierra está detrás, no vamos a cuestionar su elección. No se sabe nada más que saldrá en 2015 y que hará honor a su nombre y a las aventuras del Rey Graham.




INFOMANÍA
- Basado en: **King Quest's**
- Año del lanzamiento original: **1984**
- Género: **Aventuras**
- Página web: **http://blog.theoddgentlemen.com/**

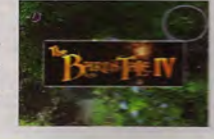
Y ADEMÁS...

Seguro que se te ocurren muchos juegos apreciados que te gustaría volver a disfrutar en una edición puesta al día o quizá en una nueva entrega... Pues no son poco fundadas tus esperanzas. Nosotros hemos tomado nota de estos, pero hay muchos, muchos más regresos en camino.

THE BARD´S TALE IV

- Basado en: **The Bard's Tale**
- Año del lanzamiento original: **1985**
- Género: **RPG**

Brian Fargo se hará cargo de esta nueva entrega de la famosa saga de rol. No será remake, pero sí con espíritu evocador.



STAR WARS BATTLEFRONT

- Basado en: **Star Wars Battlefront**
- Año del lanzamiento original: **2004**
- Género: **Estrategia**

Esperamos que en el próximo E3, esta vez DICE sí desvele más información sobre este prometedor reboot.



ODDWORLD: ABE´S ODDYSEE NEW N´TASTY!

- Basado en: **Oddworld: Abe Oddysee**
- Año del lanzamiento original: **1998**
- Género: **Plataformas**

Revisitar este clásico de las plataformas con gráficos y mecánicas mejoradas promete ser un lujazo.



micromanía.es

¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

¡Entra y opina!



Game Analytics
El estudio de los jugadores

Todo el planeta está ya conectado. Es posible enviar cualquier dato a cualquier otro punto del globo instantáneamente y todo se puede almacenar en servidores y analizar junto con millones de eventos similares. ¡Es la era de los *analytics*!

Los juegos son un ámbito privilegiado donde aplicar técnicas de analítica. Primero, la era de las apps es, en realidad, la era de los juegos: el 77% de la facturación de las app stores proviene de los juegos 1 (ver informe Distimo). Y segundo, la información de juego es mucho menos sensible que otros tipos de datos, facilitando su explotación. Por fin, los diseñadores de juegos pueden ver la reacción de los jugadores cuando se enfrentan a la experiencia cuidadosa y laboriosamente construida por los equipos de desarrollo. Desde la aparición del free-to-play esto se vuelve aún más relevante. Los usuarios de un juego de este tipo pueden beneficiarse de forma totalmente gratuita de la experiencia lúdica, y más del 95% de los jugadores opta por jugar sin pagar. Pero aquellos que lo disfruten especialmente, que deseen competir por los mejores puestos y que puedan pagar las in-app purchases (IAP), pueden comprar objetos extra o más horas de juego, y con esos pagos financiar el enorme coste de desarrollar un juego y mantenerlo funcionando. Como es de esperar, toda la industria del videojuego free-to-play está aplicando las mejores técnicas de análisis para comprender cómo actúan sus jugadores, intentar que el juego sea disfrutado al máximo y conseguir mejorar las ventas reales.



¿Conexión permanente para qué? Monitorizando los hábitos de juego es posible ofrecer una experiencia más personalizada, como en «Elite: Dangerous».

Un juego de un vistazo

Mucha de la terminología proviene de las operadoras de telefonía, que llevan años de ventaja intentando mejorar su servicio y su negocio. Las medidas de referencia se llaman KPIs, Key Performance Indicators o Indicadores Clave de



¿Cuál es el valor real de un videojuego MMO? El número de usuarios conectados (DAU y MAU) y la cantidad de ingresos que genera (ARPDAU), lo determinan.



Alcanzar el equilibrio en los free-to-play es un reto: ¿Cómo financiarse con micropagos sin ser percibido como un Play-to-Win? «Path of Exile» es de los que lo consiguen.

Funcionamiento. Al analizar cualquier sistema, lo recomendable es definir una serie de medidas fundamentales, a modo de termómetro, que nos permita comprender en unas pocas cifras el estado de las cosas. Como ejemplo, tres medidas ayudan a comprender la economía de un país: población, producto interior bruto (PIB) y renta per cápita. Recalcular anualmente estos datos permite entender la evolución en las cuentas de una nación. En el caso de los juegos, los indicadores principales miden el número de usuarios (DAU y MAU), la retención y los pagos medios (ARPDAU). Conociendo la cantidad de jugadores, cuántos días permanecen jugando al juego y cuánto pagan de media, podemos hacernos idea de cómo funciona el juego.

Un juego es una experiencia virtual, presentando al jugador una serie de retos artificiales a superar con herramientas que sólo existen en el mundo del juego. Para que todos estos elementos se combinen y generen una experiencia mágica que seduzca al jugador, es muy importante acertar en las proporciones entre los ingredientes. Esta tarea siempre ha sido uno de los retos más difíciles en la creación de videojuegos, y por fin ahora es posible testear, validar y ajustar los parámetros hasta que los desarrolladores construyan la mejor versión de su visión.

Mejorar la experiencia

Superar el nivel 35 del juego cuesta, de media, 5 minutos de juego, mientras que superar el nivel

MÉTRICAS MÁS USADAS

El denominado DAU (Daily Active Users o Usuarios Activos Diarios) es un parámetro que determina el número de jugadores únicos que utilizan un juego en un solo día. No importa si juegan cinco minutos u ocho horas, esta medida da una idea de cuánta audiencia tiene un juego. Lógicamente, los viernes, sábados y domingos se suelen disparar las cifras, dado que los jugadores disponen de más tiempo.

MAU (Monthly Active Users o Usuarios Activos Mensuales): Igual que los DAU, los MAU miden la audiencia, pero eso sí, a lo largo de todo un mes. ¡Ojo, MAU no es igual a DAU multiplicado por 30, ya que se miden los usuarios únicos! Si un juego "engancha mucho" y todos sus jugadores juegan a diario, la cifra de DAU será igual a la de MAU. Si nadie juega más de un día al mes, los MAU serán mucho mayores que los DAU.

Retención D1, D7 o D30: Estas medidas indican qué porcentaje de jugadores vuelven a jugar un día, una semana o un mes después de haber instalado un juego por primera vez, por lo que miden el atractivo del juego una vez que se prueba. Una retención D1 del 20% sería una muy mala señal, 4 de cada 5 jugadores no vuelven el día después de instalarlo, mientras que una retención D30 del 20% sería un gran resultado.

Finalmente, el factor **ARPDAU** (Average Revenue Per Daily Active User o Facturación Media por Usuario Activo Diario) es la interpretación de los ingresos que un free-to-play genera. La cifra resulta de dividir las ventas de un día entre el número de jugadores activos en un día. Si sólo uno de cada diez jugadores de cada día hace una compra de un euro, el ARPDAU resultante será de 1 € / 10 jugadores = 10 céntimos.



Las métricas que más se usan suelen estar integradas en el software que gestiona los servidores, proporcionando datos de un modo automático.



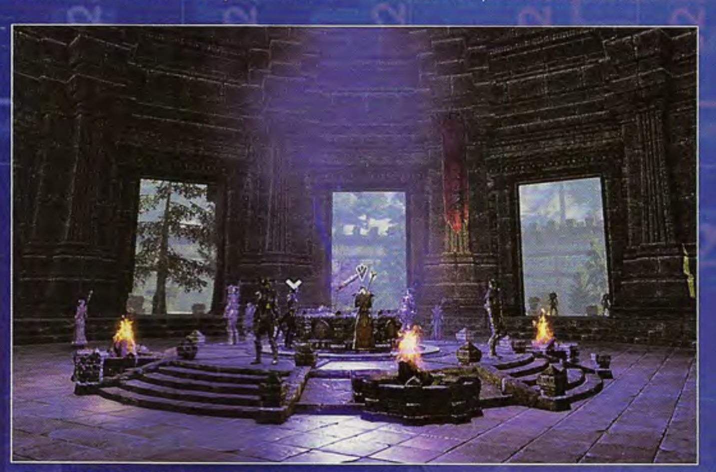
Las KPIs aquí explicadas son las claves que determinan la aceptación de un juego free-to-play, su potencial y capacidad para generar ingresos.

36 lleva 10 horas de juego: ¿Dejan más del 50% de jugadores de jugar al llegar a un cierto punto? Si estas barreras no son deseadas, más vale ajustar los parámetros para mantener a los jugadores en el mundo del juego. La infraestructura de analytics integrada permite detectar estos puntos y corregirlos convenientemente para mejorar la experiencia. Sin embargo, hay que tener cuidado. Cambiar radicalmente el juego durante la vida del mismo a menudo no es bien recibido por los jugadores, aunque ajustar algunas reglas y claves podría tener como resultado una experiencia mucho más divertida. Como solución, los juegos se lanzan a menudo sólo en unos pocos países en modo "piloto", midiendo los KPIs y ajustando la experiencia hasta que quede afinada. Sólo después se lanza a nivel mundial para el disfrute del resto.

Este tipo de *soft launch* que es como se denomina, permiten, a menudo a australianos y canadienses, disfrutar de los juegos uno o dos meses antes que el resto del mundo, aunque siendo conscientes de que los precios de los objetos, la dificultad de los niveles y las recompensas obtenidas variarán durante ese periodo. A veces más de lo que fluctúan los precios de la bolsa.



¡Experiencias y retos dirigidos a ti! El seguimiento de los hábitos de los jugadores permiten matizar y afinar la experiencia, pero evitando que resulte demasiado intrusiva.



«The Elder Scroll Online» traduce la jugabilidad de la saga de rol de Bethesda al modelo MMO, que es mucho más flexible, modificable y medible con *analytics*.

GRANDES RETOS EN EL GAME ANALYTICS

Infraestructura: Recoger y procesar los datos de millones de jugadores es un problema en sí mismo. Es necesario construir la infraestructura necesaria para que terabytes de datos no se derrumben bajo su propio peso al hacer cualquier consulta.

Modelo: Los datos no son información, son números. Si no tenemos una comprensión de cómo seduce el juego a los jugadores, no podremos interpretar los datos y éstos no nos dirán nada. Un montón de datos, números y algunas matemáticas por sí solas no van a convertir cualquier juego en un superéxito. Para mejorar hace falta un paradigma, una hipótesis sobre el juego y un proceso iterativo de utilización y refinamiento para mejorarlo.

Psicología: ¿Qué hace que una experiencia sea adictiva? ¿Por qué un jugador gasta 1 € cuando puede seguir jugando sin pagar, o ir a jugar docenas de otros juegos gratuitos? Comprender esto es la clave, y la industria avanza en desentrañar el secreto, pero sigue siendo aún un misterio.



¿Cuál es la fórmula del éxito? Los *game analytics* intentan desentramar la percepción de un juego para estudiar y evaluar los parámetros clave.

Cutting-edge: Segmentación automática de jugadores, machine learning, modelos predictivos... El frente de la ola de la industria y los investigadores apuntan a estas técnicas como pócimas mágicas para multiplicar los resultados. En la mayoría de los casos todavía son experimentales, pero muchas de las mejoras y las nuevas herramientas vendrán por este camino.



Juego: Y en cualquier caso, hay una parte que no cambia: un juego es una creación y sigue siendo necesaria una chispa creativa, una visión original convertida en una experiencia única para el jugador. Aunque hay mucha buena ciencia en los videojuegos, no hay buenos videojuegos sin el aspecto creativo y artístico.

El libro "Predictably Irrational", de Dan Ariely, describe algo que todos intuimos, y es que el ser humano no se comporta de forma racional. Pero su punto magistral es destacar cómo el hecho de que nos comportemos irracionalmente no nos hace impredecibles: en muchos casos tomamos las mismas decisiones irracionales una y otra vez, del mismo modo. Gracias a esto, es posible utilizar reglas y medidas matemáticas para entretener, sorprender y vender.

¿Hacia dónde vamos?

En los próximos años veremos cómo los juegos aplican todo este bagaje de conocimiento psicológico y matemático para proveer experiencias cada vez más impactantes. Como desarrolladores de juegos es importante aplicar los conocimientos más avanzados para crear los mejores productos. Este campo está en sus comienzos, formarse en ello es una de las mejores opciones profesionales de cara al futuro, ya sea en el área de los videojuegos o en otros sectores.

Como aficionados conviene recordar que el mejor uso de los videojuegos ha de ser moderado, disfrutando de la experiencia, mejorando nuestras habilidades y recordando también atender a la experiencia vital fuera de los mundos virtuales. **J.B.H.**

EL 77% DE LA FACTURACIÓN DE LAS APP STORES PROVIENE DE LOS VIDEOJUEGOS



Las parches en títulos como «The Mighty Quest For Epic Loot» añaden contenido y permiten afinar la jugabilidad, basándose en herramientas de análisis automatizadas.

EL EXPERTO U-tad

CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

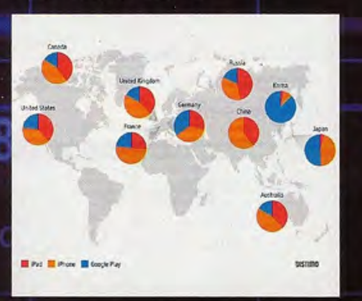


Jon Beltran de Heredia

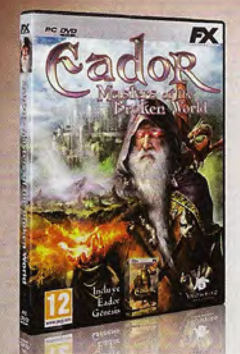
Especialista en Game Analytics

- **Director Máster en Programación de videojuegos U-tad**
- **Especialista en analytics** en general y **game analytics** en particular, tiene una **amplia experiencia en el desarrollo de software**. Ha participado en todas las áreas del desarrollo, **desde la concepción y la realización técnica de un producto, a la comercialización y el marketing**, pasando por la dirección de un equipo de desarrollo. A lo largo de su carrera ha trabajado en empresas como **Symnum, Mouin, Arvirago, Pyro Studios y Metrosoft**.
- En la actualidad es **consultor independiente y codirector del Máster en Programación de videojuegos en U-tad.**

REFERENCIAS



1. Distimo Report:
www.newzoo.com/insights/distimo-games-account-for-over-70-of-all-apple-app-store-revenues/



micromanía te regala

EADOR Masters of the Broken World

Un mundo fracturado espera al dios que sea capaz de dominarlo con su influencia. ¿Eres tú ese ser divino? ¡Demuéstralo y hazte con él!

Este mes cambiamos la acción por la estrategia y el rol fantásticos más espectaculares que hay para tu PC. En «Eador. Masters of the Broken World» adoptas el papel de un ser divino, que debe expandir su influencia por un mundo fragmentado y flotando en un espacio conocido como el plano astral, en un universo conocido como la Gran Nada.

Para conseguir tus objetivos debes reclutar a héroes que lideren ejércitos, para combatir por ti, de forma que te conviertas en el dios más venerado.

Estrategia, rol, combates... y un regalo

En «Eador: Masters of the Broken World» debes explorar regiones, controlar ciudades, reclutar unidades, vender y comprar, construir estructuras, combatir y convertirte en el señor supremo. Pero en el juego de FX que te regalamos este mes –¡valorado en 10 eurazos!–, además de estrategia, rol y combate, te vas a encontrar con un regalo muy especial, porque esta edición incluye el título original que dio nacimiento a la saga: «Eador: Genesis». ¿Dos juegos gratis valorados en 10 euros? ¡Sí, sólo este mes en Micromanía!



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Eador masters of the Broken World» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM241SCD15

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

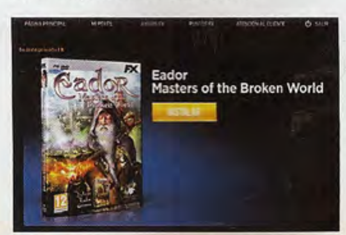
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Eador Masters of the Broken World». Para comprobarlo, en "Mi Perfil" asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Eador» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS: › **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz › **RAM:** 2 GB › **Disco Duro:** 2.2 GB › **Tarjeta 3D:** GeForce 6600/Radeon X1600 o superior › **Conexión:** ADSL

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Estamos ya a las puertas de la primavera de 2015. Si no fuera por los retrasos de algunos juegos no se nos quitaría la cara de velocidad, porque en lo que va de año y en esta revista hemos recibido a «Evolve» y «Attila», y ya están casi aquí los «GTA V», «BF Hardline» «Project CARS»... En definitiva, que el año ha empezado fuerte y así tenemos tantas cosas jugosas que contaron que lo que nos faltan son días, pero todo se andará.

Aprovechamos la ocasión para pediros disculpas por las molestias en la distribución de códigos. Aunque los hemos ido mandando todos manualmente tan deprisa como hemos podido, sabemos que debemos corregir el sistema para que no falle. ¡Y lo haremos!

facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

TOTAL WAR ATTILA



Después de «Rome II» nos hemos estado preparando para la caída del Imperio. Pero no demasiado tiempo, porque el último DLC (La Ira de Esparta) salió hace muy poco y también es reciente la última campaña. La cuestión es: ¿Ha podido Creative Assembly renovar la saga «Total War» para la llegada del Caudillo Huno? Lo cierto es que sí, razonablemente al menos. Las mejoras son sutiles y no perceptibles hasta que juegas, pero están ahí. Si el estudio británico se hubiese limitado a actualizar el juego anterior a la nueva época seguiría siendo un buen juego, pero «Total War: Attila» es nuevo y genial en mil detalles y en su conjunto.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Antonio Escolano Ceva: Estaría genial que el juego de regalo fuera FÍSICO siempre [...]. Luego, se echan de menos las DEMOS. Y lo mismo digo de las Actualizaciones, Extras, Videos que contenia el CD/DVD. Ya por último, estaría genial contar con juegos de accion como «Half-Life» o «Unreal» [...].

· Responder · 3 · 23 de enero a la(s) 15:04



Pedro López Álvarez: Revista es insuperable. La pena de que fallen los correos con los códigos. [...] Gracias por vuestro tiempo y seguid así.

· Responder · 28 de enero a la(s) 23:07



Albert Bellera Vila: Pienso que tanto la sección ranking como Guía de Compras deberían estar en la web sólo para que pudiera estar actualizada a diario.

· Responder · 2 de febrero a la(s) 22:37



Micromanía: ¡Ay, amigos... Cúantas cosas nos gustaría poder daros con la revista y en la web! Pero es que, difícilmente es posible más. No hay suficientes ediciones físicas de un juego para acompañar la revista, sin ir más lejos... Lo que sí está claro es que el sistema de distribución de códigos debe mejorar o corregirse... Y Albert, tomamos nota de tu sugerencia. ¡Muchísimas gracias!

MICROENCUESTA

¿DEMASIADAS REMASTERIZACIONES Y REMAKES?

Nos gusta recordar a los clásicos. «Grim Fandango», «Another World», «King's Quest», «Ultima»... ¿No son demasiados los juegos que están regresando, queriendo volver a sus glorias pasadas? ¿Qué lleva a los estudios a buscar en el pasado?

1. Figuras de renombre y los clásicos que dieron lugar encuentran más fácilmente en plataformas de financiación colectiva los fondos necesarios para abordar estos proyectos.
2. La falta de inventiva lleva a los desarrolladores a fijarse en éxitos pasados con la esperanza de repetirlos, pero no se deberían toquetear tanto los clásicos. Corren el riesgo de desvirtuar su recuerdo.
3. Es buena cosa que se quiera homenajear a los clásicos ya sea con remasterizaciones para volver a jugarlos o con remakes completos y de arriba abajo. Así podemos volver a disfrutar de juegos eternos.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD » «I WILL ESCAPE»

TU GRAN EVASIÓN

Escapa de una prisión de máxima seguridad y trata de recuperar tus recuerdos en este *indie* diseñado con Blender



El juego ha sido creado casi en su totalidad con una herramienta gratuita de desarrollo de videojuegos.



Nuestro protagonista deberá escapar de su cautiverio y descubrir lo que le ocurrió en las últimas 24 horas.

Uno de los proyectos independientes que más ha dado que hablar en los últimos meses es «I will escape», mezcla de acción y sigilo que surgió del diseñador Wesley Blijlevens y que, gracias al beneplácito de Valve, ha visto por fin la luz a través de la red Steam. Eso por sí mismo no tiene nada de raro, pero lo que hace especial a este juego es que ha sido creado casi completamente con Blender, un software gratuito que permite crear animaciones y diseñar videojuegos con su propio motor gráfico.

Héroe amnésico

Nuestro protagonista despierta en la celda de una prisión sin recordar nada de lo ocurrido en las últimas 24 horas. No conoce el lugar ni sabe cómo ha llegado hasta allí. Y la única pista que tiene es la foto de una joven, alguien que no conoce pero que le resulta familiar. Así que se determina en escapar y averiguar todo lo que pueda.

Bajo esta premisa tan interesante, nos encontramos con un juego de acción en primera y tercera persona que nos obligará a actuar con sigilo para eludir la vigilancia de la prisió. Por el camino, tendremos que resolver varios rompecabezas, algunos de ellos muy desafiantes, planear nuestra ruta de huída y atravesar diferentes niveles. Y, a medida que vayamos progresando, iremos descubriendo lo que nos llevó a esta situación.

Recursos escasos

El juego, desde luego, no es perfecto, ya que el motor gráfico de Blender es bastante limitado, pero se trata de una iniciativa muy interesante que desde aquí apoyamos. Y si las ventas acompañan, su autor ya ha confirmado que podría ser el inicio de una interesante trilogía. Veremos en qué queda esta iniciativa.

Lo encontrarás en Steam: **store.steampowered.com («I Will Escape»)**

¡EXTRAS!

EL TRONO DEL DICTADOR

MERCHANDISING » FIGURA DE «FAR CRY 4»

Ubisoft nos ofrece una espectacular figura inspirada en Pagan Min, el autoproclamado soberano de los territorios que visitas en «Far Cry 4» y tu enemigo en el juego. La figura mide unos 24 centímetros y muestra al personaje con una pistola en la mano y apoyado contra un muro pintado con el grafiti de un tigre.

shop.ubi.com/store (Figura Pagan Min)

EQUIPO DE HÉROES Y VILLANOS

MERCHANDISING » FIGURAS «BATMAN ARKHAM»

La compañía DC Collectibles ha puesto a la venta un pack de cuatro figuras de acción completamente oficiales sacadas de «Batman: Arkham Origins», y que representan a Batman, Deathstroke, el Joker y Máscara Negra. Todas ellas son de PVC, miden unos 17 cm y están articuladas.

www.vistoenpantalla.com (figuras de videojuegos)

MODS EN DESCARGA

PILOTO EN ALERTA



El usuario "[R]Tejedor" ha desarrollado un mod para «ARMA 3» que nos permite convertirnos en uno de los pilotos de F18 estacionados en el portaaviones Nimitz. En concreto, formamos parte del equipo de alerta que está a la espera de algún aviso del puente para realizar todo tipo de misiones. Nuestro objetivo será cumplir las órdenes que nos impartan y volver sanos y salvos al portaaviones.

steamcommunity.com/sharedfiles/

EL REGRESO DE ALTAIR



"Assassin's Creed Revelations: Altair Edition" es un curioso mod diseñado por el usuario "Hecumarine" que nos ofrece una interesante posibilidad: jugar la campaña como Altair en lugar de Ezio. Su creador ha modificado casi 100 texturas para que el personaje encaje en el universo de Altair, incluidas armas y atuendos. Además, el juego da comienzo en Masyaf, y no en Constantinopla.

www.moddb.com/mods/assassins-creed-revelations-altair-edition

NUEVA CAMPAÑA DE L4D2



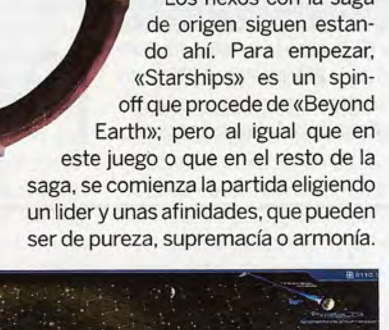
"Fatal Freight" es un mod para «Left 4 Dead 2» diseñado por el usuario Zorbos (con la ayuda de algunos amigos) que nos permite jugar una nueva campaña formada por 5 mapas distintos y que admite cualquiera de los modos de juego del título original. Su creador se ha esforzado por desarrollar una atmósfera atractiva y aterradora a medida que nos desplazamos por los mapas y los capítulos.

www.moddb.com/mods/fatal-freight

ACTUALIDAD » «SID MEIER'S STARSHIPS»

SID MEIER PONE RUMBO A LAS ESTRELLAS

Firaxis emprende otro viaje "más allá de la Tierra" a bordo de naves espaciales. ¿Qué podemos esperar de «Starships»?



El mismísimo Sid Meier anunció lo que será su nueva saga de estrategia para 2015, que no abandona el formato de los 4x, pero pretende adentrarse más que con «Civilization: Beyond Earth» en las profundidades del espacio. «Sid Meier's Starships» es, pues, un juego de estrategia centrado en la exploración intergaláctica habrá que conquistar mundos y no gobernarlos.

Los nexos con la saga de origen siguen estando ahí. Para empezar, «Starships» es un spin-off que procede de «Beyond Earth»; pero al igual que en este juego o que en el resto de la saga, se comienza la partida eligiendo un líder y unas afinidades, que pueden ser de pureza, supremacía o armonía.



Desde el mapa galáctico podremos dirigir nuestras flotas, porque parece que viajar por el espacio, saber a dónde vas y por qué será muy importante.



Será interesante ver la interpretación de la exploración del espacio en clave estratégica, con el estilo de Firaxis.

Sin embargo, a diferencia de los «Civilization», donde todo está dirigido a mejorar tu civilización, en «Starships» lo más importante será la tecnología y los recursos para mejorar las naves, que podrán ser desde bombarderos pequeños a cruceros gigantescos.

Turnos de turboláser

Y los cambios no paran aquí, pues el sistema de combate es algo completamente nuevo. Aún hay turnos, por supuesto, y los mapas tienen hexágonos, pero las unidades se van personalizando a medida que avanzan las batallas y el daño que se hace a los enemigos es mucho más concienzudo y protagonista y se puede causar de muchas maneras diferentes, lo que da al juego otra dimensión estratégica.

Los mapas también son diferentes, y hay, por un lado, tableros de combate y, por otro, mapas intergalácticos, por lo que ahora hay que estar pendiente de todo con más cautela.

Esperamos oír más sobre este «Starships» en los próximos meses, que pinta muy bien.

¡SIGUE JUGANDO!

LA COLECCIÓN DEFINITIVA DE «HOMEWORLD»



¿No os habíamos dicho que el género espacial estaba de moda? Gearbox ya tiene lista la colección remasterizada (ver pág. 55) de la saga «Homeworld», con el beneplácito de Relic. Así que esperamos que esta versión nuevos gráficos y cinemáticas, soporte para 4K, remasterización de la banda sonora original y un nuevo modo multijugador construido para unificar los dos «Homeworld» no decepcione. Y si lo hace, pues bueno, los dos juegos originales vienen dentro del pack también.

» **homeworldremastered.com**

«ARMELLO» SE ESTRENA EN ACCESO ANTICIPADO



«Armello» evoca los juegos de tablero y una estética Disney. Tras una buena acogida en el Gamescom y un tiempo puliéndose a puerta cerrada, por fin se puede adquirir con acceso anticipado. Combina la malla de hexágonos de los 4x con ciertos toques de JDR y de juego de cartas, algo que ha despertado curiosidad. A falta de saber cómo acabará en su versión final, tiene muchas cartas para ser el «The Banner Saga» de 2015. Puede que eso sea exagerar mucho, pero es que es tan bonito...

» **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

THE OATMEAL PREPARA UN JUEGO DE CARTAS

» JUEGO DE CARTAS » «EXPLODING KITTENS»



The Oatmeal, cuyo nombre real es Matthew Inman, es un famoso dibujante de tiras cómicas en Internet que ha lanzado una campaña de Kickstarter para financiar su propio juego de cartas, «Exploding Kittens». En él, tu objetivo es aguantar lo suficiente sin que tus cartas de gatos explosivos acaben contigo para que lo hagan las cartas del enemigo. ¿Un planteamiento absurdo? Sí, pero ello no ha impedido que la campaña vaya por más de 5 millones de dólares... Lo mejor de todo es que cuenta con buenos colaboradores y que el juego realmente parece divertido.

www.kickstarter.com/projects/elanlee/exploding-kittens

MICROGESTIÓN SIN COMPLEJOS

» DESCARGAS » «GREY GOO»



Pese a su peculiar nombre, «Grey Goo» es un juego de estrategia en tiempo real de un corte clásico que quiere destacar por su preciso y exigente microgestión de unidades. Piensa en «StarCraft» pero elevado al cubo. Con tres razas, a cada cual más diferente, y una grata dosis de ideas propias de los «Command & Conquer» viejunos, no es precisamente difícil de jugar y engancha una barbaridad. Si te suena bien, dale una oportunidad.

store.steampowered.com/app/290790/

ACTUALIDAD/DESCARGAS «C-101 AVIOJET» PARA DCS WORLD

ALÍSTATE EN LA PATRULLA ÁGUILA

¡Qué gratísima sorpresa! Los C-101 se suman al entorno de simulación «DCS: World» con la emblemática Patrulla Águila



La reprodución de ambas versiones de la cabina del Aviojet es muy fiel, con todos los indicadores analógicos.

Seguro que los has visto pasar alguna vez y puede que hasta por encima de tu cabeza. Los C-101 del Ejército del Aire, construidos por CASA, equipan al escuadrón acrobático de la Patrulla Águila y se emplean para el adiestramiento de los pilotos de caza, aparte de haber sido exportados como cazas ligeros a otras fuerzas aéreas. Poder ponernos a los mandos de una criatura tan nuestra es una gran oportunidad. Se la debemos al equipo de desarrollo de Aviodev.

En beta, pero funcional

Las dos variantes diferentes del C-101 (EB y CC) están siendo recreadas para este módulo de «DCS: World» que contemplará todos los procedimientos del caza para el pilotaje, navegación, arranque, despegue, aterrizaje, etc. Por ahora, en la beta sólo está disponible la variante de entrenamiento (EB) pero la versión final incorporará la de ataque ligero (CC) con armas. Puedes adquirirlo ya por 42 $.

www.digitalcombatsimulator.com



Pilotar los cazas de entrenamiento del Ejército del Aire es todo un lujo.

REPOSTAJE EN VUELO

MÓDULOS PARA «FSX»



La versión de Steam de «Flight Simulator X» ha incorporado nuevos módulos de diferente temática por unos 17 € como el interesante Primeros Años de Vuelo.

fsxinsider.com/about-fsx-steam-edition

TU NAVE DE «ELITE»



¿Te gustaría tener modelos de tus naves de «Elite: Dangerous»? Constrúyelas tú mismo con detallados papercrafts del Sidewinder o del Cobra MK III.

forums.frontier.co.uk/showthread.php?t=104327

AVENTURA

ACTUALIDAD / DESCARGAR «GRIM FANDANGO»

¿ERA LO QUE ESPERABAS?

«Grim Fandango Remastered» ya está entre nosotros. Muchos fans ansiaban un remake completo, pero no es el caso...

«Grim Fandango Remastered» conserva los fondos en baja resolución, pero los personajes se han rehecho en HD.

La esperadísima remasterización de «Grim Fandango» ya se puede descargar en Steam, GoG, o similares, doblada al Castellano. Además de adaptar el juego a los ordenadores modernos Double Fine ha rediseñado todos los personajes en 3D, ha añadido sombras dinámicas, orquestado la banda sonora, y creado una nueva interfaz con el ratón. Sin embargo, ha causado polémica porque los fondos en 2D y baja resolución no se han tocado, ni tampoco los vídeos, así que el juego no es panorámico y el contraste entre personajes y escenarios a veces canta un poco.

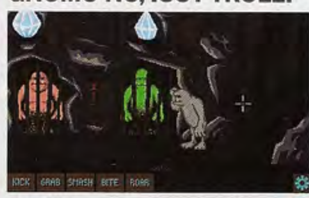
Fiel al original

La clave aquí es que en todo momento se ha hablado de remasterización, no de remake, y desde ese punto de vista «Grim Fandango Remastered» es excelente. Se trata de una versión fiel al original que funciona en ordenadores modernos y puedes jugar con el ratón. ¡Merece la pena!

www.doublefine.com

JUEGA GRATIS

GNOMO NO, ¡SOY TROLL!



«Troll Song» es una aventura por capítulos (el primero gratuito) en la que diriges a un grupo de trolls que sólo puede gruñir, golpear, morder, coger o patear. ¿Podrás salvarlos de la extinción?

goo.gl/Cb1Q4s

OTRA MÁS...



Una nueva remasterización nos ha llegado por sorpresa. «Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered», un juego de Quantic Dreams de cierto éxito hace una década. ¿Era necesaria?

www.fahrenheit-game.com

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO «DIVINITY - ORIGINAL SIN»

EL DIVINITY MÁS AÑORADO SE MATERIALIZA

El verano pasado recibimos la versión digital de «Divinity», pero ahora ya podemos celebrar su lujosa edición física.

Aunque Larian Studios demoró el lanzamiento de «Divinity: Original Sin» poniendo a prueba la paciencia de los aficionados más flemáticos, hay que reconocer que la espera mereció la pena. Esta joya del Rol te hacía olvidar cualquier reproche por su tardanza, lo mismo que un enamorado excusa el retraso de la dama por la que bebe los vientos.

Asumiendo un enorme reto y partiendo tan solo de una arriesgada campaña de crowdfunding, Larian quiso devolver la produndidad y pureza de los clásicos a los fans más veteranos de los JDR. Pero al mismo tiempo, «Divinity: Original Sin» fue concebido como un juego de aspecto y tecnología tan avanzado y actual como el que más. Muchísimo trabajo, una dirección acertada y una gran inspiración dieron como resultado uno de los mejores juegos de rol del momento, pero con el sabor de los «Baldur's Gate» y los «Ultima»... ¿Cabe mejor elogio?

Grande, a tiro de ballesta

Pese a estar sólo disponible en plataformas digitales y con una total ausencia de traducción, pensamos que el juego merecía ser comentado por su calidad y recibió un 94, que no es poca cosa... Pero claro, sin edición física y en Inglés muchos fans del rol se lo pensarían mucho y con razón, antes de comprarlo.



El sabor de los JDR clásicos está en todos los detalles, de las quest al inventario.



Con el juego cooperativo, ese añorado y profundo rol se eleva de un modo realmente cautivador, más aún con el aderezo de un buen combate táctico.

Edición física de ayuda

Hoy las cosas han cambiado un poco y esto se lo debemos a Meridiem. La distribuidora se ha encargado de poner a la venta una versión física de «Divinity» que, aunque no está traducida, sí cuenta con un manual de unas 50 páginas en Castellano que resulta de gran ayuda para iniciarse en el juego. Esta nueva versión de «Divinity» sigue requiriendo conexión a Steam, pero poseerla físicamente y por 39,95 € es tentador.
www.meridiem-games.com



¡EXTRAS!

MALACATH, TU GUARDIÁN

MERCHANDISING » ESTATUA DE «TESV SKYRIM»

¡Mira qué maravilla! ¿No sería una pasada contar con la estatua de Malacath para custodiar tu escritorio? Los fans de «Skyrim» seguro que están de acuerdo con ello y querrán tenerla. Mide 15 pulgadas y sólo se fabricarán 750 unidades para todo el mundo, con un precio final de 200 $. Pero ya puedes reservarla por 100 $ y esperar a la primavera.
store.bethsoft.com

¡BRUJO A LA MESA Y TRADUCIDO!

ACTUALIDAD » THE WITCHER EL JUEGO DE AVENTURAS

Menos mal que el juego de mesa de «The Witcher» no se va a hacer esperar mucho. La tienda online de Edge Entertainment prepara su lanzamiento para el primer tercio de 2015 y, como es de esperar, lo hará traduciendo los textos al Castellano. Se denominará "The Witcher: El Juego de Aventuras" y costará 59,95 €.
http://www.edgeent.com/



ROL EN DLC

«LADY HAMMERLOCK» PARA «THE PRE-SEQUEL»



La baronesa Lady Aurelia Hammerlock acaba de estrenarse en «Borderlands: The Pre-Sequel». Se trata de una estupenda oportunidad para disfrutar de ponernos en las botas de esta aristócrata, tan altiva que es capaz de helar a sus enemigos. Con el pase de temporada no supone coste. Para todos los demás sus aventuras cotizan a 10€.
borderlandsthegame.com

EL SEÑOR DE LA CAZA ACUDE A MORDOR



Aunque salió a la venta ya a finales de 2014, no podemos dejar de recomendar, hablando de buenos DLC de rol, el fenomenal «Señor de la Caza». Este contenido consta de nuevos enemigos y misiones inéditas que echarán más leña al fuego para el modo Némesis, aparte de nuevas skins y cosas menores. Con ello podrás convertir a Talion en un verdadero domador de bestias. El precio del DLC, 10€.
www.shadowofmordor.com

PACK TRIPLE PARA «DARK SOULS II»



Y finalmente, los letales duelos singulares de «Dark Souls II» que se sumaron con los tres DLCs de las Coronas de viejos reyes pueden ahora descargarse en un mismo pack desde Steam al precio de 29,97 € o uno a uno por 9,99 € el DLC. De cualquier manera, nosotros te recomendamos, si es que hace falta, que no dejes de jugar a ninguno de los tres.
www.darksoulsii.com

DESCARGAS » «PRO EVOLUTION SOCCER 2015»

FICHAJES DECISIVOS

Haz que tu experiencia futbolera sea lo más realista posible con este nuevo parche creado para «PES 2015».

Como todos los años, el portal de Pesoccerworld nos ofrece varios mods para perfeccionar algunas de las carencias de «PES 2015», y uno de los más completos que han salido hasta la fecha es "PTE Patch v.4.0 PES", un parche desarrollado por más de 60 personas y que modifica prácticamente todos los aspectos del juego original.

Entre los muchos cambios que ofrece, se incluyen aspectos de los entrenadores auténticos para todas las ligas y todos los equipos, nombres de estadios reales, marcadores auténticos para las ligas europeas más importantes y nombres reales para las selecciones nacionales, por nombrar solo unos pocos. Pero, además de realizar cambios, el mod permite añadir cosas nuevas, como caras de muchos jugadores, 20 nuevos balones, equipos nuevos y hasta las transferencias más importantes que se han producido en invierno. Lo encontrarás en: **www.pesoccerworld.com/descargar/pte-patch-v4-0-pes-2015-4771.html**



¡Cuánto debe «Pro Evolution Soccer» a su antenta y esforzada comunidad de modders! El nuevo parche permite mejorar la calidad visual de prácticamente, todos los aspectos del juego.

MODS EN DESCARGA

LA LIGA GRIEGA



Un grupo de usuarios ha creado un mod que añade la Liga Griega a «FIFA 15» con todas las categorías, árbitros, jugadores, atuendos, etc.

» **www.soccergaming.com/forums/showthread.php?t=191527**

NUEVAS CARAS



El aficionado "Lidz28" ha remodelado las caras de una veintena de jugadores en «NBA 2K15» para mejorar su realismo y ha incluido de propina 3 canchas nuevas.

» **forums.nba-live.com/viewtopic.php?f=159&t=97677**

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «IRACING»

UN MUNDO DE CARRERAS ONLINE

¿Te imaginas participar en un MMO de velocidad, pero en carreras de gran realismo? Eso ya existe en iRacing.

Orientado a la competición online «iRacing» es un universo de carreras que conectará a pilotos desde plataformas Linux, Mac y Windows, con múltiples categorías y admitiendo la creación de ligas privadas.

Está claro que el 2015 va a ser un gran año para la velocidad... No sabemos qué pasará con la F1, pero con «Assetto Corsa» y «Race» en marcha y con «Project CARS» pronto rodando la cosa se pone muy bien...

Todos estos juegos se toman la velocidad muy en serio abordándola desde la perspectiva de la simulación... Y eso mismo es lo que hace «iRacing», pero añadiendo un elemento adicional, la competición online, dentro de un entorno de carreras persistente. Interesante, ¿no?

Las 24h de iRacing

La clave de este juego es que organiza una gigantesca base de datos de pilotos categorías y competiciones para prepararte y ofrecerte desafíos en la carrera que elijas con otros jugadores, eventos periódicos de hasta 24h, licencias oficiales y constantes actualizaciones. ¿La mejor velocidad online? ¡Pues quizá sí! (**www.iracing.com**).

VELOCIDAD EN LA RED

CLÁSICOS «MOTORAMA»



¿Te gustan ver en la tele cómo restauran clásicos de cuatro ruedas? Entonces seguro que te deleitas poniéndolos a punto y conduciéndolos en «Motorama». En Steam lo tienes por 18 €.

» **251games.com**

SAL DE RUTA EN «RIDE»



¡Otro buen juego de motos cuya existencia debemos a los italianos de Milestone! Sólo ellos lo bordan... Y aquí se trata de salir de ruta y carreras. ¡Si eres motero, pruébalo!

» **ridevideogame.com**

ACTUALIDAD «STARBOUND»

CREACIÓN ALEATORIA Y NUEVOS MUNDOS

La Winter Update de «StarBound» introduce un montón de características, enemigos más grandes y más mundos.

Los británicos de Chucklefish siguen trabajando por alcanzar una versión definitiva de «StarBound». Su actualización más reciente es la Winter Update, por ahora disponible dentro de su Nightly Build, ha introducido tantos cambios que el juego parece otro, aunque el espíritu siga siendo el mismo: explorar mundos y liarla parda con amigos.

Una de las novedades más destacadas es la nueva raza, los Novakids, que fueron prometidos hace tiempo en Kickstarter. Van armados con una pistola desde el principio y pueden ver a otros jugadores en la distancia y en la oscuridad. A esta raza le acompañan una cantidad absurda de ítems, que van desde nuevas armas de fuego (y de agua, lo cual es bastante cómico) a fuegos artificiales para celebrar alguna ocasión especial. Muchos de estos objetos se pueden crear con el nuevo materializador de la nave o con ayuda de la IA personalizada que se puede introducir en la misma, haciendo así el espacio menos desolado en nuestros viajes.

También hay nuevos biomedios, llamados villa gnomo, zen, colmena y bioluminiscencia, que permiten crear nuevos entornos en los mundos generados procedimentalmente. Y a esto hay que sumar una total reinterpretación del sistema de combate, que ahora funciona en 360 grados, siendo ahora más exigente.

Puertas estelares

El resto de cambios tienen que ver más con la interfaz y con la facilidad para navegar, de ahí que los viajes entre planetas tengan nuevas opciones o se hayan creado puertas estelares para teletransportarse. En fin, que hay que volver a jugarlo para matar el mono mientras esperamos que llegue ese otro «No Man's Sky».

www.playstarbound.com





«StarBound» está repleto parajes en los que perderse. Empezó siendo una especie de «Terraria» pero ha crecido mucho.



La exploración de nuevos mundos es fundamental y aunque no tenga gráficos sofisticados engancha cosa mala.

EL PERSONAJE



SICKEMBER

Yo no soy nadie, solo uno más de los anónimos visitantes de «H1Z1» y que lo abandonan tal y como lo visitaron por primera vez: de manera fortuita y sin saber muy bien lo que ha pasado.

Mi partida fue bastante digna porque no hice ninguna microtransacción para conseguir ayuda. Eso no significa que no matara por conseguir objetos últiles. Lo hice y lo volvería a hacer.

Antes de llegar a esto conseguí unos cuantos objetos por mis propios medios. También encontré algo de comida y, obviamente, huí de muchos zombies. Sin embargo, a mi miedo inicial por los no-muertos lo sustituyó bien rápido el miedo por los que están todavía vivos. Me topé con un tipejo mejor armado que yo y casi no lo cuento. Conseguí azuzarle a los zombis y que se ocuparan de él.

Mi propia muerte, sin embargo, no se hizo esperar demasiado. Ni en los bosques y a oscuras estás a salvo. Tonto de mí, que encendí un fuego donde pensé que nadie me vería, pero vaya que si me vieron: un disparo y hasta luego. No pude ver la cara de mi asesino. ¿Qué he aprendido? A tener más cuidado en «H1Z1».

¡SIGUE JUGANDO!

EL HEREDERO DE KAIN

ACTUALIDAD BETA ABIERTA DE «NOSGOTH»



Square Enix por fin ha hecho pública la beta de «Nosgoth», ese *spin-off* de «Legacy of Kain» que es free-to-play y que se juega como un *shooter* competitivo. Tras varias fases de betas, Psyonix se siente cómodo con liberar el juego a todo el mundo. Además, los jugadores que empiecen a jugar en esta beta abierta tendrán el doble de experiencia durante su primera semana en el juego. Si te atrae, ve probándolo ya para no estar en desventaja en la versión final.

store.steampowered.com/app/200110/

DOS CHICAS CONTRA LOS ZOMBIS

DESCARGAS «COUNTER STRIKE: NEXON ZOMBIES»



«Counter Strike: Nexon Zombies» no se corta un pelo con sus actualizaciones, y si tiene que aumentar el nivel máximo de las armas lo hace. Menos mal que si juegas más de una hora durante el mes de febrero podrás optar a nuevas armas ya mejoradas de por sí. Pero bueno, si las superarmas no son lo tuyo, siempre puedes divertirte con sus dos nuevas mujeres, Criss y Yuri, o con los nuevos trajes para todos los personajes o practicando un poco en el modo entrenamiento si eres un novato.

store.steampowered.com/app/273110/

Lánzate a la aventura

Leer un libro o un cómic, ver una película, son formas geniales de vivir una aventura; pero si quieres vivirlas en primera persona, sentirte de verdad el protagonista, entonces vas a necesitar...¡un buen juego!

Con la cantidad y, sobre todo, variedad de juegos disponibles en las diferentes tiendas digitales, cada vez resulta más difícil hacer una división clara por géneros que distinga nítidamente a unos de otros, pero a grandes rasgos, si hablamos de "aventuras" parece haber un consenso en que nos estamos refiriendo a juegos en los que el argumento tiene una cierta importancia, en los que hay una historia que da cohesión a toda la experiencia de juego y en los que nuestras decisiones a la hora de jugar determinan el desarrollo de esta historia en un sentido u otro. En esta definición entrarían desde las clásicas videoaventuras de "apuntar y pulsar" hasta juegos más recientes que introducen muchos elementos de otro tipo de géneros (acción, rol...), pero también montones de títulos más "experimentales" que pueblan las estanterías digitales y entre los que podemos encontrar desde cómics interactivos hasta recursos propios de los de los libros de "Elige tu propia aventura", entre muchísimos otros. Pues bien, en estas páginas lo que os traemos es una pequeña selección de las mejores y más recientes aventuras (entendiendo "aventura" en este amplio sentido) que puedes encontrar para tu smartphone o tablet. Son, cada, en sus estilo, pequeñas (y grandes) obras de arte que, fíate de nosotros, no deberías dejar de probar.

TALES FROM THE BORDERLANDS iOS



Junta a Telltale, responsables de alguna de las mejores aventuras de los últimos años («The Walking Dead», «The Wolf Among Us»...), con el apasionante universo de la serie «Borderlands», de Gearbox, y lo que te queda es «Tales from the Borderlands», una aventura tan divertida como brillante y jugable. No esperes, eso sí, ni el suspense ni la tensión de las dos aventuras que mencionábamos antes, pero si lo que buscas es un juego entretenido y repleto de sorpresas, entonces aquí tienes lo que buscabas, y en un universo que probablemente conozcas.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (Universal)/Android
- **PVP:** 4,99€ / 3,98€
- **Tamaño:** 813MB / Variable
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Telltale Games
- **Web:** *www.telltalegames.com/talesfromtheborderlands*

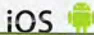
JOURNEY DOWN: CHAPTER TWO iOS



Si ya jugaste la primera entrega de la serie «Journey Down» probablemente no hará falta que te insistamos mucho para que pruebes su continuación. Para los demás, aclararemos que nos encontramos ante una aventura clásica, de apuntar y pulsar, con una ambientación genial, una historia apasionante y unos protagonistas que te atraparán a los cinco minutos de ponerles la vista encima, desbordantes de carisma y personalidad. Sin duda uno de las mejores aventuras de los últimos meses y un título imprescindible si eres aficionado al género.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 6,99€
- **Tamaño:** 1,03GB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** SkyGoblin
- **Web:** *www.thejourneydown.com*

80 DAYS iOS





Como su título deja a entender, «80 Days» te pone en la piel de Passepartout, el mayordomo de Phileas Fogg, que, efectivamente, debe ayudar a su jefe a dar la vuelta al mundo en menos de 80 días. Para conseguirlo, cuentas con un sistema de juego muy original, similar al de los libros de Elige tu propia Aventura, con montones decisiones que tomar sobre qué ruta seguir, qué equipo adquirir o con qué personaje asociarte. Eso, combinado con una fantástica ambientación steampunk, unos diálogos geniales y una historia repleta de giros y sorpresas, convierten al juego en una joya.

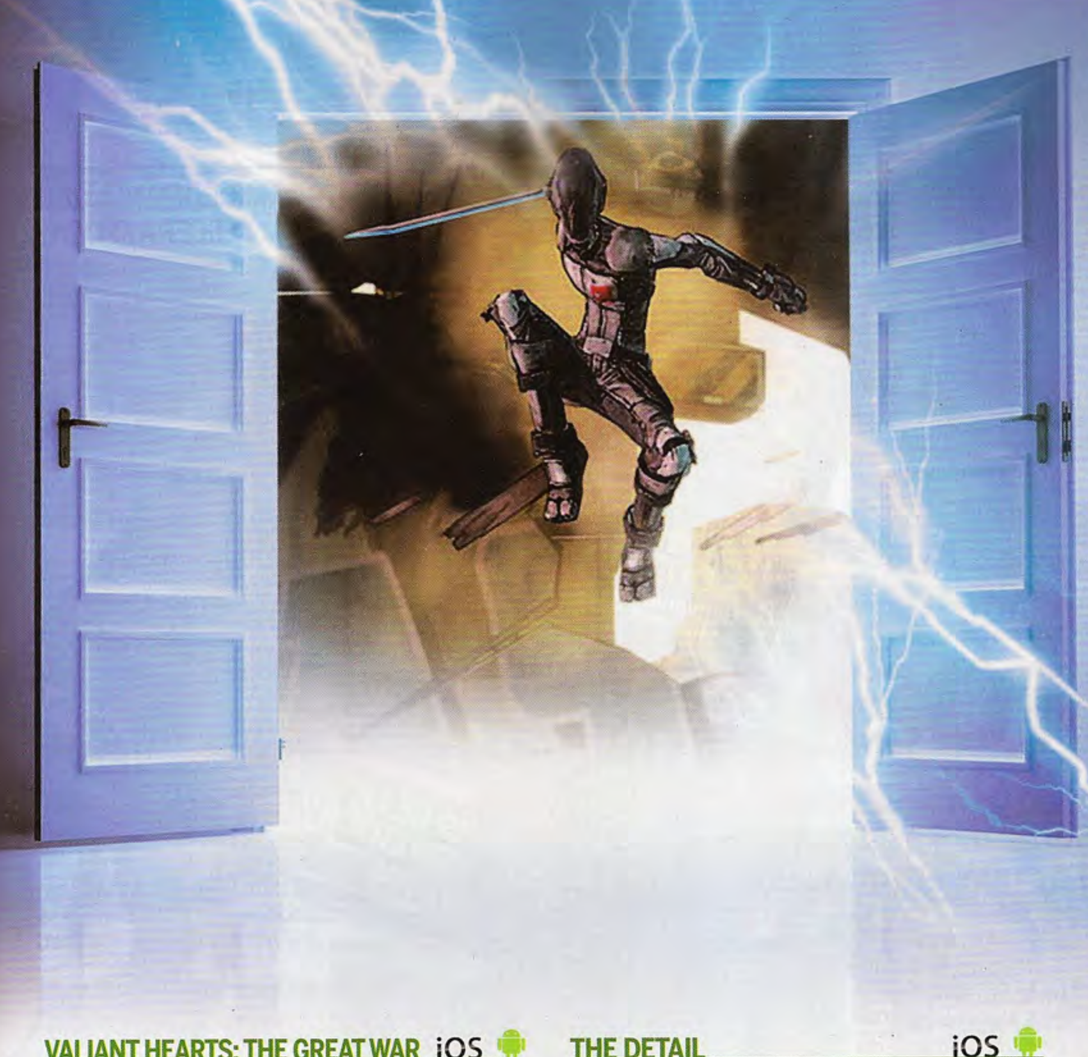
FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 4,99€ / 3,80€
- **Tamaño:** 157MB / 148MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Inkle
- **Web:** *www.inklestudios.com/80days*

MÁS ALLÁ DE LA AVENTURA

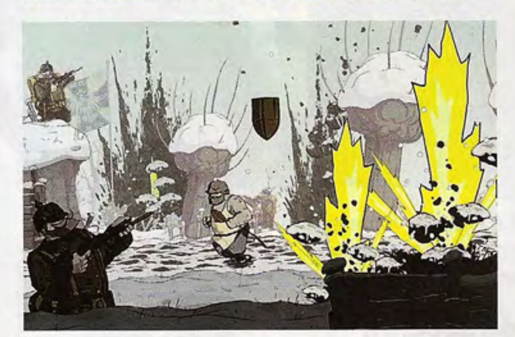


La línea entre géneros es cada vez más difusa, y eso a su vez abre la puerta a combinaciones cada vez más variadas que nos permiten elegir a nuestro gusto el tipo exacto de juego del que disfrutar. En el caso concreto de las aventuras, podemos encontrar juegos que responden más o menos al esquema clásico del género, pero también es posible encontrar juegos que te permiten vivir increíbles aventuras, con una gran historia y un argumento absorbente, pero que introducen abundantes elementos de otros géneros, ya sean estos el rol («Shadowrun: Dragonfall - Director's Cut», «Phoenix Wright: Ace Attorney»), acción («Space Marshals», «A Few Days Left») o puzzles y plataformas («Almightree: The Last Dreamer», «The LEGO Movie Video Game»), por poner solo unos ejemplos.





VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR iOS



Ambientado en las trincheras de la Primera Guerra Mundial, «Valiant Hearts» presenta una interesante combinación de aventura tradicional, con elementos de acción, plataformas y puzzles, todo ello sumergido en una historia emocionante y sobrecogedora, protagonizada por unos personajes complejos y repletos de matices. Añádele un acabado visual espectacular, digno del mejor cómic europeo clásico, y lo que te queda es un juego que te atrapará desde el primer instante y que, estamos seguro, recordarás durante mucho tiempo, si no lo has jugado ya en PC, claro...

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 4,99€ / 4,49€
- **Tamaño:** 488MB / 533MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Ubisoft
- **Web:** *www.ubisoft.com/es-ES/*

THE DETAIL iOS



Si eres aficionado a los cómics, al cine negro o, mejor todavía, a las dos cosas, «The Detail» es un juego que no te puedes perder bajo ningún concepto. Se trata de una aventura clásica (de las de apuntar y pulsar) con elementos de cómic interactivo, que te transporta a una historia policíaca de suspense, con crímenes y misterios, repleta de personajes de dudosa moralidad. Es cierto que resulta algo corta y sencilla (es sólo el primero de varios capítulos y carece de los puzzles tradicionales), pero su ambientación y su desarrollo compensa de sobra esos dos aspectos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 238MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Rival Games Oy
- **Web:** the-detail.com

ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Más república!



«République», la apasionante aventura ambientada en un futuro distópico, acaba de poner a la venta su tercer episodio, «Unos y Ceros», en el App Store. Además, la serie al completo (esta entrega y las dos anteriores) está ya disponible también en la tienda Goggle Play para todos los usuarios de Android.

Terror en el cielo



Si te gustó «Mayday», el simulador de vuelo que te ponía a los mandos de un avión para que realizarás todo tipo de aterrizajes de emergencia, a cuál más complicado y peligroso, te alegrará saber que ya está disponible su continuación, «MayDay! 2 Terror in the Sky», con nuevos aviones, nuevos aeropuertos y, por supuesto, nuevas catástrofes a las que enfrentarte.

Pon «Evolve» en tu bolsillo

Ya está disponible para dispositivos iOS y Android «Evolve: Hunters Quest», un juego de combate en forma de puzzle conecta-3 que te ofrece más de 100 misiones ambientadas en el universo del esperado «Evolve». Además, los jugadores podrán utilizar los puntos de dominio obtenidos en «Evolve: Hunters Quest» con sus personajes en «Evolve», en cualquier plataforma.

¿Te atreves con Geralt?



Ya puedes descargarte de forma gratuita, tanto para iOS como para Android, «The Witcher Battle Arena», una arena de batalla multijugador (MOBA; en inglés) rápida, divertida y, lo más importante, pensada para enganchar tanto a los fanáticos de este tipo de juegos como los recién llegados al género.

MICROMANÍA 118, TERCERA ÉPOCA

Más oscuro tras su retorno, el nuevo Príncipe de «El Alma del Guerrero» prometía devolvernos a las Mil y Una Noches. Y en la noche, también esperábamos disfrutar de la compañía de vampiros con el estupendo «Bloodlines».

Hace 10 años

Entre una gran variedad de géneros, con las aventuras queriendo evocar mejores tiempos, el Rol era la vanguardia de nuevas propuestas.

Abordando la casi totalidad de los géneros habidos y por haber, con las mejores ideas y obras que la industria había sido capaz de brindarnos a lo largo de todo el año, atendíamos a un momento crucial en aquel Noviembre de 2004. Y es que Micromanía 118 reunía en su sección de Review los más espléndidos lanzamientos de la temporada, dispuestos a pugnar fuertemente durante una encarnizada batalla que se resolvería en tres frentes: las campañas publicitarias, las críticas en los medios que nos involucraban y las –finalmente decisivas– ventas en las tiendas.

Para imaginar lo reñido de esta contienda, basta con recordar a algunos de los rivales. Por ejemplo, en el ámbito de la Estrategia teníamos al historiado «Total War: Rome» –del que evaluábamos su apartado multijugador–, a la ciencia ficción de «Nexus: The Jupiter Incident» y al fantástico «Armies of Exigo». La Acción enfrentaba las partidas online de «Star wars Battlefront» con las tácticas de «Full Spectrum Warrior». Y, sin ir más lejos, en la Velocidad recibíamos a «NFS Underground 2» junto con un «Colin McRae 2005» que no le iba a la zaga. También los Deportivos y las Aventuras tenían representantes que aseguraban compentencia y difíciles elecciones.

El nuevo «Larry» introdujo minijuegos en un intento por dinamizar la aventura.

Continuación apócrifa

Entre las Aventuras, todos los aficionados compartimos una gran expectación por descubrir al nuevo ligoncete de Larry Lovage, sobrino del legendario Larry Laffer. Los veredictos que cayeron sobre «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude» fueron dispares. El creador del Larry original, Al Lowe, se mostró muy a disgusto con este hijo espurio que no llegó a reconocer como heredero de la saga. El juego tenía luces y sombras, pero hemos de confensar que a nosotros nos hizo reir algua que otra vez.

Entre lo indiscutiblemente bueno, merece mención aparte «Scrapland», un fenomenal debut del recién formado estudio madrileño Mercury Steam.



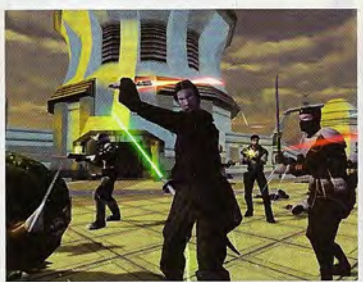
LA PROMISCUA JEANETTE

Los amantes del Rol descubríamos aquellos días con deleite «Vampire: Bloodlines», basado en el JDR de papel Vampiro: La Mascarada de White Wolf. Y entre sus personajes más notables estaba Jeanette Voerman, una vampiresa Malkavian –dueña del club Asylum– que no duda en emplear su sexualidad como instrumento. Su personalidad dual daría mucho juego al guión.



«NFS Underground 2» ofrecía coches tuneados para disputar carreras clandestinas en un enorme y abierto entorno urbano.

Y llegó el tiempo de los Señores Sith





El universo Star Wars había dado ciertas muestras de fatiga... Hasta que llegó BioWare logrando un éxito de inesperada magnitud, gracias a su inconmensurable trabajo en el JDR en «Caballeros de la Antigua República».

Explorar el lado oscuro

En aquel momento, nos preparábamos para recibir entusiasmados una segunda entrega de «Caballeros...» que iba a tener a los Señores Sith como protagonistas. Describíamos su mundo, la elección entre Jedi y Sith, y la exploración del poder del tentador Lado Oscuro.



¡OLEADA DE EXPANSIONES!

Aunque ya no eran novedad, algunos de los grandes títulos del momento no dejaron pasar la oportunidad de mantenerse en la pelea ofreciendo nuevo contenido en forma de expansión. Y así es como nos llegaron:

- **La Gran Ofensiva:** El incontestable éxito de «Call of Duty» quiso prolongarse con esta expansión encargada a Gray Matter que nos llevaría a combatir en tres frentes con británicos, norteamericanos y rusos, añadiendo más espectacularidad.
- **Sabre Squadron:** Para los amantes de la táctica, esta nueva campaña para «Hidden & Dangerous 2» introducía un modo cooperativo muy anhelado.
- **Breath of Winters:** Un juegazo de la talla de «Spellforce» debía ver su vida prolongada con nueva campaña y modos.







Llegado el mes de noviembre, las novedades en Review serían las páginas por las que nuestros lectores pasarían más atentamente. Pero había otros lanzamientos en el horizonte dignos de comenzar a descubrir en aquel nº 118.

Pantallas de «Guild Wars»



En la sección de Pantallas, pudimos asomarnos al Chernobyl de «S.T.A.L.K.E.R.».. Y también al cautivador mundo de Tyria que daría lugar a nuestras aventuras en el MMO «Guild Wars». ¡Anunciaba su llegada por todo lo alto y sin requerir cuotas!

Preview de «El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media»



Electronic Arts asumió el desafío de reproducir las batallas que habíamos visto en la saga cinematográfica de «El Señor de los Anillos», con todo el realismo visual e igual magnitud que aquellas. Y en la preview nos pareció que iban a lograrlo.

Reportaje de «Prince of Persia 2»



Protagonizando nuestra portada de aquel número, el nuevo Príncipe llegaba marcado por las cicatrices y más dispuesto que nunca a tomar las armas dejando la Aventura un tanto de lado.



MICROMANÍA 79, SEGUNDA ÉPOCA

"El Cortador de Cesped" regresaba para retarnos en el mundo virtual de «Cyberwar» al tiempo que descubríamos nuevas consolas basadas en CD, y juegos de nueva generación como «Colonization» y «Donkey Kong Country».

Hace 20 años

La mejor Acción volvía a conquistar las consolas con los arcades de plataformas, y el PC con los *shooters* en primera persona.

Aquellos días de diciembre de 1994 Sony lanzaba en Japón la famosa consola PlayStation, que conseguiría revolucionar el mercado de los videojuegos, pero como su llegada a Europa se demoraría aún casi un año más, aquel suceso nos quedaba muy lejos. La actualidad, aquí en España, nos ofrecía otras novedades que teníamos por más importantes dentro su contexto. Y así, por ejemplo, hablando de máquinas, los primeros reproductores CD-i 450 de Philips, estándar que dio lugar a consolas de salón de diversos fabricantes.

Fijándonos en los juegos, todo era novedad y celebración. O casi. Y es que como el año apuntaba a su fin, –estando de lleno en la temporada navideña– se concentraban un buen puñado de lanzamientos entre los que se contaban las más grandes producciones del año.

Tal era el caso del espectacular «Cyberwar», la continuación de «El Cortador de Cesped» que decidimos encumbrar como megajuego del mes. Adoptando el papel del Dr. Angelo (Pierce Brosnan) SCi nos ofrecía un repertorio de desafíos a modo de variados minijuegos en escenarios pre-renderizados para pararle los pies al cada vez más poderoso y enfadado Jobe (Jeff Fahey).

«Colonization» era un "Civilization" pero en las Américas y con nuevos retos.

También pudimos asistir al estreno en PC del soberbio juego de estrategia «Colonization», de manos de la mítica Microprose y, para mayor honra, con el sello del genio Sid Meier y el talento del no menor Brian Reynolds.

Acción de mil demonios

Y por supuesto, entre los grandes de aquel mes, no podía faltar el clasicazo de id Software, «Doom II», decano de los *shooters* que nos llegó a través de Erbe (Friendware fue quien dio a conocer el primer «Doom» con la versión *shareware*). Completaban la lista de novedades la aventura cinematográfica «El Rey León», los arcades plataformeros «Indiana Jones Greatest Adventures» y «Donkey Kong Country» (SNES), «Earthworm Jim», y el simulador deportivo «PC Fútbol 3.0».



La interacción era limitada, así como la resolución de su vídeo en CD, pero el ingenio de los puzles y su variedad hacían de «Cyberwar» un juego notable.



INDY, EL MÁS CARISMÁTICO

Imborrable icono de la aventura para toda una generación o dos, Indiana Jones es la más célebre y celebrada criatura de la factoría de Lucas. Hemos visto al intrépido arqueólogo numerosas veces en el cine –demasiadas tal vez– aunque se nos antojan pocas sus apariciones en los videojuegos. Aquí recordamos no una de sus inolvidables aventuras gráficas, sino un raro arcade que salió para SNES (y Wii).

Visita al Cuartel General de Origin


Micromanía visita el cuartel general de Origin en Texas

ORIGIN

Creadores de mundos

Encontramos Britannia, el señorío de Richard Garriot

Una aventura irrepetible

Estar empleado en una revista de videojuegos tenía ya entonces duras exigencias, pero también valiosos y envidiados privilegios. Y uno de estos últimos fue poder visitar la factoría de Origin en Texas y conocer sus proyectos. Además, con motivo de la presentación oficial de «Wing Commander III» fuimos convocados a una fiesta en la que estuvieron presentes todas sus estrellas cinematográficas.



Un saludo de Skywalker

Así conservamos fotos con Chris Roberts y con actores como John Rhys-Davies y el celebérrimo Mark Hamill (Luke Skywalker en Star Wars) que firmó una dedicatoria para los lectores.



LAS CD-I QUE OCUPARON EL SALÓN

El Compact Disc Interactivo o CD-i fue un invento de Phillips que dio lugar a una familia de reproductores interactivos fabricados por la propia Philips, Magnavox y Goldstar entre o otros. El modelo CD-i 450 cobró la forma de una video consola de la que hablamos en aquel número.

› Con un procesador de 16 bit recibió juegos de notable calidad como «Burn: Cycle», pero demasiado escasos como para que la consola llegase a cuajar.





De todos los temas tratados en aquel número, es imposible quedarse con sólo unos cuantos pertinentes para dibujar la actualidad total del momento, pero con esta selección recordamos los que más poso nos dejaron.

Reportaje de SEGA MD 32X


Máxima potencia de juego

SEGA MD 32X

Pasaporte al infierno

... y además...

Lucas salta más alto

STAR WARS ARCADE

Más que la recreativa

VIRTUA RACING DE LUXE

Hoy se nos hace un artefacto extraño a la vista, pero el MD 32X fue una respuesta muy hábil de SEGA para modernizar su Mega Drive sumando más megas y la potencia de los 32 bit, suficiente para poder jugar al mismísimo «Doom».

Preview de «The Legend of Kyrandia»

El tercer libro de la saga de Kyrandia llevó por título La Venganza de Malcom. Westwood nos presentó una historia en la que el liante de Malcom se las ingeniaba para hacer creer a toda la corte que las catástrofes pasadas habían sido fruto del infortunio.


Malcolm: La verdadera historia

THE LEGEND OF KYRANDIA

Book 3: Malcolm's Revenge

Solución para «Leisure Suit Larry 6»


Una historia de vicio

LEISURE SUIT LARRY 6

Nuestro osado «Larry» saltaba de una a otra juerga y, con su estilo hortera pero encantador, le tiraba los tejos todas las señoras de buen ver que se pusieran a tiro. El fin último era conquistar a la muy altiva -y no menos pendón- de Shamara.

El primer vistazo en preview a «Magic Carpet»

Bullfrog nos invitaba a asomarnos al mundo fantástico de «Magic Carpet», una exquisita fábula, inspirada en los cuentos de Las Mil y Una Noches, pero con una profundidad y sofisticación técnica adelantada a su época.


MAGIC CARPET

Un gran aliado para competir online

RAZER NAGA EPIC CHROMA

A los aficionados a competir en juegos MOBA y MMO les habría costado imaginar mejoras en el Naga Epic que Razer lanzó hace dos años, pero Razer no para de ingeniar nuevos periféricos y nos ha sorprendido con una nueva variante de aquel ratón, que se incorpora a la nueva serie Chroma, añadiendo muchas mejoras. La más llamativa -aparte de la iluminación multicromática de la serie- es su capacidad **inalámbrica**, muy fiable y hasta con 20 h de autonomía. Pero el nuevo Razer Naga Epic Chroma también recibe mejoras en su **sensor láser de 8200 ppp,** capaz de percibir una aceleración de 50G. Se mantienen los característicos **botones laterales**, idóneos para acciones en juegos online.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



FICHA TÉCNICA

- **Periférico:** Ratón gaming MMO/MOBA inalámbrico con base de carga
- **Sensor:** Razer Precision 4G (láser) de hasta 8200 ppp (200 pulgadas/s.)
- **Iluminación:** Chroma (16,8M de colores)
- **Autonomía:** 12 horas con juegos
- **Conexión a PC:** USB (1ms)
- **Botones:** 19 funciones programables (12 botones laterales + rueda)
- **Dimensiones/peso:** 119x75x43 mm, 150g
- **Software:** Razer Synapse 2.0
- **Precio:** 129,99 €
- **Web:** *www.razerzone.es*

INALÁMBRICO

El Razer Naga Epic Chroma carga su batería en una base que se conecta a PC mediante un cable USB. Este cable, con una cubierta de nailon y 2.1 m de longitud, tiene el conector bañado en oro para asegurar el ratio de transmisión a 1000 Hz (1 ms). Así, una vez la batería está cargada, el ratón puede funcionar en modo inalámbrico durante largas sesiones de juego. No obstante, como el cable es desmontable, también puede unirse al ratón si la batería se agota.



MANEJO



La figura exterior del Naga Epic Chroma no ha cambiado. La superficie superior tiene una cubierta de goma para facilitar el agarre, ofreciendo un tacto suave que se adapta muy bien a la mano. En contra de lo que imaginábamos, los botones laterales, aunque accesibles, no se pulsan por accidente. Se opera, en definitiva, muy bien con el ratón. Sus 150 gramos de peso resultan ligeros teniendo en cuenta que el ratón aloja la batería. Por su parte, la rueda tiene un recorrido suave y preciso, mientras que los dos botones principales ofrecen una respuesta inmediata.

CONFIGURACIÓN

Como en los últimos periféricos Razer, todas las posibilidades de configuración y personalización recaen en la suite Synapse 2.0. De hecho, sin este software es imposible instalar el Racer Naga Epic Chroma. Pero eso no estorba lo más mínimo porque una vez que el equipo ha reconocido el ratón, no es para nada necesario, que Synapse 2.0 se quede residente... Aunque sí recomendable para cambiar la configuración del ratón en asignaciones de función, macros, respuesta del sensor e iluminación de los LED.



Audio 7.1 asequible y para juegos

CORSAIR RAPTOR HS40 7.1 USB

» Headset » Precio: 53,99 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com*

Para disfrutar de juegos con **sonido envolvente,** con un mínimo de calidad, no hay que gastarse demasiado dinero. Corsair lo demuestra con los HS40 que, a través de su **conexión USB,** emulan un entorno multicanal de audio. Los **cascos de 40 mm** resultan muy cómodos y el micrófono cuenta con la obligada cancelación de ruido para poder comunicarte en vivo mientras juegas.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Control de nueva generación

SPEEDLINK XEOX PRO

» Gamepad » Precio: 29,90 €
» Más información: Speedlink
» *www.speedlink.com*

El especialista en periféricos gaming Speedlink ha lanzado un nuevo gamepad especialmente dirigido al PC que **mantiene la compatibilidad** del extendido mando Xbox One/360 (para Windows). Cuenta con **dos joysticks** analógicos, un cruceta, 4 gatillos, 8 botones y una pareja de servos para **efectos de vibración**. También hay una variante inalámbrica por 39,90 €.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Teclado de batalla

BG DASSAULT

» Teclado gaming » Precio: 14,95 € » Más información: BG » *www.bg-gaming.com*

Si buscas un teclado con diseño gaming, versátil y muy asequible, el BG Dassault es perfecto. Pese a su bajo precio, puede aguantar duras jornadas de juego y ofrece características tan interesantes como **8 teclas para macros**, gaming key para bloquear la tecla de Windows, teclas multimedia, **iluminación del logo** y colores llamativos para localizar los cursores.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

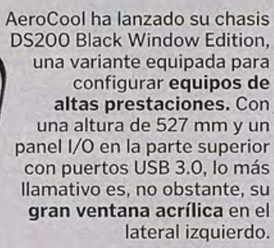
APUESTA POR LA CURVA

Acer prepara el lanzamiento de un próximo monitor gaming de panel IPS con una **pantalla curva de 34 pulgadas.** Se trata del XR341CK, que funcionará a 144 Hz e incorporará módulo G-Sync o FreeSync. Llegará a partir de primavera.

www.acer.es



CHASIS DE TORRE CON UN VENTANAL



AeroCool ha lanzado su chasis DS200 Black Window Edition, una variante equipada para configurar **equipos de altas prestaciones.** Con una altura de 527 mm y un panel I/O en la parte superior con puertos USB 3.0, lo más llamativo es, no obstante, su **gran ventana acrílica** en el lateral izquierdo.

www.aerocool.es

¡A TUS ÓRDENES, COMANDANTE!



TT eSPORTS ha presentado el conjunto de escritorio Commander. **Consta de teclado y ratón,** ambos iluminados y con funciones gaming. Tendrá un precio de 29,99 €, pero esperemos que llegue a España adaptado y con la correspondiente tecla Ñ.

www.ttesports.com

BLADE CON NUEVA GPU

El avanzado portátil gaming Blade de Razer ha sido actualizado con nuevos componentes, incluyendo una GPU GeForce GTX 970M de nueva generación y arquitectura Maxwell. Aunque no hay planes para lanzarlo en España se puede adquirir en distribuidores europeos por un precio de unos 2000 €.

www.razerzone.com

¡TE ACORDARÁS DE ÉL!

El fabricante GelL es conocido por sus módulos RAM, pero ahora ha lanzado una línea de periféricos gaming llamada EpicGear. El ratón Anura, el teclado DeziMator y el headset SonoruZ completan la primera gama... Y no tienen mala pinta.

www.epicgear.com

Potencia silenciosa para jugar



ASUS STRIX GF GTX 960

Ya era hora de poder disponer de gráficas GeForce GTX 900 en una gama lo bastante asequible como para que muchos jugadores puedan plantearse el salto a la **arquitectura Maxwell**, con toda la funcionalidad de las nuevas GPU. Y de entre todas las GTX 960 el modelo de ASUS es uno de los que ofrece un mayor valor añadido, gracias a las características de diseño que engloba la serie gaming Strix. Con un formato muy compacto y compatible con casi todos los chasis, la Strix GeForce GTX 960 integra componentes de alto rendimiento, un sistema de **refrigeración DirectCU II** de lo más eficiente y un considerable nivel de **overclocking de fábrica**. ¡Excelente!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

FICHA TÉCNICA

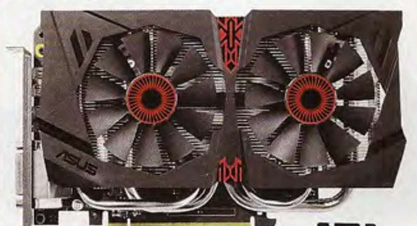
- **GPU:** GeForce GTX 960 (1024 núcleos) a 1228 MHz (1317 MHz en modo Boost OC)
- **Memoria:** 2GB GDDR5, (interfaz 128-bit) a 7200 MHz de frecuencia efectiva
- **Conectividad:** Bus PCIe 3.0, audio HDMI interno, HDCP, 2-Way SLI. Salidas: DVI-I, HDMI 2.0 y 3 x Display Port
- **Especiales:** GPU Tweak y Direct CUII
- **Formato:** 2 slot, 215,2 x 121,2 x 40,9 mm
- **Precio:** 235 €
- **Web:** *www.asus.com/es/*

CONEXIÓN Y EXTRAS

Puedes contar con las tecnologías de última generación correspondiente a la serie GTX 900 de Nvidia, como Gamestream, antialiasing MFAA , iluminación VXGI... Puede reproducir imágenes en resoluciones de hasta 4K/UHD a través una conexión DisplayPort, aunque, adicionalmente, la gráfica ofrece salidas HDMI y DVI, y un adaptador VGA que viene incluido. Pero de cara a la compatibilidad, lo mejor son sus reducidas dismensiones. Prácticamente cabe en cualquier chasis de PC y sólo requiere un alimentador de 6 pines.



DISEÑO STRIX



Aquí, en su diseño y componentes es donde se esconde lo mejor de esta gráfica. El sistema de refrigeración DirectCU II es un 30% más eficiente que el modelo de referencia y tres veces más silencioso (OdB). Además, los componentes están blindados en 5 fases de potencia. Así es posible ampliar el margen de overclocking sin peligro alguno y sin la molestia del ruido cuando funciona a tope.

PRESTACIONES

El overclocking que la Strix GTX 960 incorpora funciona en dos niveles. Para ello cuenta con la suite GPU Tweak, con la que puedes controlar todos los parámetros fácilmente. En el modo Gaming la gráfica eleva la velocidad de ciclo moderadamente, (1228 MHz y 1291 MHz con Boost), mientras que el modo OC es aún más exigente, (1253 MHz y 1317 MHz con Boost). Esto implica un incremento en el rendimiento gráfico de hasta en un 12% con respecto al modelo de referencia de Nvidia.



¡El gaming más radical!

MSI GT80 TITAN SLI

» Portátil » Precio: Más de 3.000 €
» Más información: MSI
» *es.msi.com*



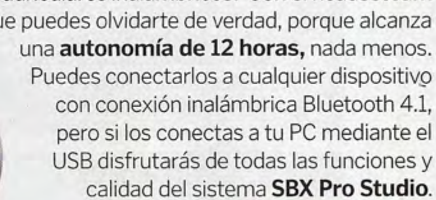
¡MSI iba en serio! El soberbio portátil GT80 Titan SLI no es un demostrador tecnológico sino un equipo que ya está a la venta. Es un portátil de 18,4 pulgadas, con teclado mecánico iluminado, que integra **CPU i7 4980HQ**, 24 GB de RAM y **dos gráficas GeForce GTX 980M**. Su rendimiento ya lo quisieran para sí muchos sobremesa gaming. ¿Quién se lo podrá permitir?

INTERÉS 

Sonido personal con autonomía

CREATIVE SOUND BLASTER JAM

» Headset » Precio: 49,99 €
» Más información: Creative » *es.creative.com*



¿Cuanto tiempo te permiten olvidarte de los cables los auriculares inalámbricos? Con el headset Jam sí que puedes olvidarte de verdad, porque alcanza una **autonomía de 12 horas,** nada menos. Puedes conectarlos a cualquier dispositivo con conexión inalámbrica Bluetooth 4.1, pero si los conectas a tu PC mediante el USB disfrutarás de todas las funciones y calidad del sistema **SBX Pro Studio**.

INTERÉS 

Minitorre versátil y económica

NOX COOLBAY MX

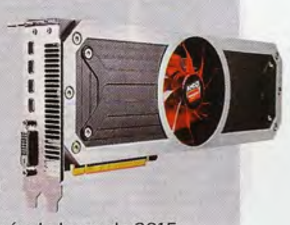
» Chasis PC Micro ATX » Precio: 24,90 €
» Más información: Nox
» *www.nox-xtreme.com*



Un equipo compacto no tiene porqué restringir la instalación de componentes gaming y si además, tiene un precio asequible, mejor. La Coolbay MX admite **placas Micro-ATX** y las aún más corrientes **fuentes ATX**. Con una base de acero y plástico, ofrece un acabado de **malla metálica**. Cuenta con 6 bahías internas, 4 slots de expansión y un panel I/O **con USB 3.0**.

INTERÉS 

SE ACERCAN LAS RADEON R9 300X



Aquí está ya la respuesta de AMD a la serie GTX 900 de Nvidia. Las primeras R9 300X llegarán inminentemente con **los modelos R9 360X más básicos**. El resto de la gama, hasta la R9 390X, que espera batir todos los records, llegará a lo largo de 2015.

www.amd.com

CHASIS DE LUJO

Si te parece que la caja de un ordenador es lo de menos, no te creerás que existe la **In Win S-Frame**, pero así es. Se trata de una semitorre premium de la que sólo se fabricarán **1500 unidades** en todo el mundo con un precio de unos 850 €. Está ya a la venta, para el que se lo pueda permitir.

www.in-win.com.tw/es/

JUGÓN Y DELGADO

El fabricante Gigabyte ha presentado el nuevo portátil **P37X** de 17,3 pulgadas y un formato ultra delgado que, con sólo 22,5 mm de grosor, vendrá equipado con una gráfica **GeForce GTX980M,** discos SSD mSATA, HDD de 2TB y un sistema de **refrigeración dual.**

www.gigabyte.com

¿UN PC DENTRO DE UN RATÓN?



Pues sí, el **Mouse Box** esconde todo un ordenador en su interior y ya existen prototipos y demos. El ordenadorcito cuenta con un **chip ARM a 1,4 GHz** y 128 GB de almacenamiento flash, puerto Micro HDMI, USB 3.0 y conectividad WiFi, nada menos.

www.mouse-box.com

PANEL CURVO ULTRA PANORÁMICO

¿El no va más de las pantallas? El recién presentado Samsung S34E790CN es, cuanto menos, llamativo. Con un tamaño de 34" y una resolución de 3440x1440, este panel curvo te permitiría alucinar con los juegos. Su tiempo de resupuesta de sólo 4ms.

www.samsung.com/es/





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

EL SENSOR MÁS PRECISO

Logitech ha incorporado a su línea de periféricos gaming el **G502, un alarde de sofisticación** y diseño avanzado, disponible por sólo 81,90 €. Ofrece un juego de pesas intercambiables, 11 botones programables y perfiles de personalización, pero lo mejor es su **sensor láser de 12.000 ppp**, capaz de registrar aceleraciones de hasta 40G.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

PERFIL BAJO EFICIENTE

Los periféricos de Steelseries están entre los preferidos por los jugadores profesionales y uno de sus últimos teclados es el esperado Apex. Este **modelo de membrana** de bajo perfil está disponible con las **teclas adaptadas a nuestro idioma** y viene con características muy interesantes, como las 22 teclas macro, iluminación personalizable y soporte para el **SteelSeries Engine**. Su precio es de 87,98 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

147,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

154,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 5960X

1.015 €
Más información: Intel
www.intel.es

Con la llegada de los chipsets X99 y el socket 2011-3, Intel renueva su gama de procesadores, con los Haswell-E. Esta variante es la más poderosa, con 8 núcleos a 3GHz y soporte para memoria DDR4-2133.

TARJETA GRÁFICA

ASUS GEFORCE STRIX GTX 960

235 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Con la aparición de la GPU GTX 960 la arquitectura Maxwell está por fin disponible a un precio mucho más asequible, así que pasamos a recomendar las gráficas con esta GPU y 2 GB. La ASUS en particular, dentro de la línea gaming Strix, ofrece un tamaño reducido y bajos niveles de consumo y ruido, todo ello con overclocking de fábrica, con una velocidad de ciclo de hasta 1317 MHz.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

44,90 €
Más información: NOS
www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

152,90 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

- 379 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

- 209,90 € - Más información: Intel - www.intel.com



Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.

CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z

- 999 €
- Más información: Gigabyte
- es.gigabyte.com

Por si las nuevas gráficas de gama alta amenazaban el reinado de las Titan, la GPU GTX Titan Z, vuelve a imponerse como la gráfica más poderosa, con sus 5760 núcleos CUDA y sus 12 GB. ¡Brutal!

COOLER MASTER COSMOS SE

- 159,90 € - Más información: Cooler Master - www.coolermaster.com



Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.

KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

- 454 € - Más información: Corsair
- www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com



Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.

TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO AVENTAJADO



Sonido estéreo, diseño ligero y plegable y robustez metálica... Este headset es un gran compañero de juegos. Fabricado por la compañía española de productos gaming Ozone, los nuevos **auriculares multiplataforma Blast 4HX** están especialmente indicadoa para el juego competitivo en partidas online. Cuentan con un mando de volumen general y otro específico para el **volumen del chat**, aparte del mute para el micrófono. Su precio es de 69,90 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

EL CONJUNTO DE CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, tambén lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Slightly Mad Studios**
- Distrib.: **Bandai Namco**
- Idioma: **Inglés (voces)**
- Fecha prevista: **02/04/2015**
projectcarsgame.com

LAS CLAVES

- Será un simulador de carreras de **avanzada tecnología** al servicio del máximo realismo.
- Ofrecerá un alto grado de inmersión **con soporte multipantalla** (hasta 12K), periféricos de conducción y resoluciones 4K.
- Reproducirá una **amplia variedad de competiciones** incluyendo coches de serie, karts, prototipos LeMans, GT y supercars.
- Admitirá tanto asistencias al pilotaje como **reglajes exhaustivos y rigurosos**.

Primera Impresión

Una simulación de carreras de alto nivel, flexible para aficionados de todos los niveles, divertida y realista que apunta a convertirse en la nueva referencia del género de la velocidad.

¡Emoción a rebufo de la realidad!

Project Cars

Que se retrase un juego que hace de la velocidad y el rigor su bandera es un contrasentido, tan caprichoso, como quien se demora sabiendo que le esperan. ¿Valdrá la pena la cita?



Incluso en los Karts recibiremos valiosas instrucciones de nuestro ingeniero de pista, cuya voz, por cierto, corresponde a Ben Collins, uno de los "Stig" de "Top Gear".

SABÍAS QUE...

La versión física de «Project C.A.R.S.» que Bandai Namco distribuirá en España será la llamada Limited Edition. Vendrá con una caja metálica, 5 vehículos adicionales, eventos del Modo Carrera y un libro sobre el desarrollo del juego.

Los aficionados más doctos encontrarán muchas posibilidades de ajuste en los reglajes.



Al pilotaje exigente y a la calidad audiovisual se sumará un comportamiento verosímil de los rivales para ofrecernos una experiencia de gran emoción y realismo. ¡Estupenda IA!

VIVIRÁS LAS CARRERAS CON UNA INÉDITA COMBINACIÓN DE REALISMO Y ESPECTACULARIDAD

Lo bueno suele hacerse esperar. Largamente, a veces. Y más que nos lo parece cuanto más ganas tenemos de que lo esperado llegue, como es el caso de «Project C.A.R.S.». De un tiempo a esta parte, demasiado habituales se nos han hecho los retrasos cuando se trata de proyectos ambiciosos. Pero si nos detenemos en el retraso de «Project C.A.R.S.» no es por lo habitual o lo anecdótico del asunto, sino porque es consecuencia –que no excusa– de un propósito que los Studios de Slightly Mad se marcaron como prioridad desde el comienzo, ya lejano, desde 2012.

Tal propósito no es ningún secreto: desarrollar el simulador de velocidad más realista, riguroso y completo que sea posible en la actualidad. Un juego de carreras, para más señas concebido por y para los fans del género, contemplando todas sus demandas. El hecho relevante de este propósito es que Slightly Mad ha podido llevar esto a cabo por encima de cualquier otra consideración.

Proyecto de comunidad

Es decir, sin atender a otros compromisos dictados por un acuerdo de financiación o distribución con una editora. Y es que «Project C.A.R.S.» –conviene recordarlo– es un juego desarrollado por cuenta y riesgo de Slightly Mad, tan *indie* como el que más y limitado únicamente por los recursos, los plazos y el talento de los estudios británicos. Los méritos o fracasos de «Project C.A.R.S.» serán sólo suyos. En fin, parece difícil conciliar libertad creativa y rigor con los planes de lanzamiento –mediando crowdfunding–, pero aquí el retraso sí podemos atribuirlo a la ambición.

Dicho esto, desde 2009 Slighty Mad nos ha dado muestras que acreditan

SE PARECE A...



› ASSETO CORSA
Un gran rival a batir, comparable en amplitud y realismo, y sólo un poco a la zaga en sofisticación tecnológica.



› GRID AUTOSPORT
También amplísimo y realista, aunque más enfocado al estilo arcade, concede más prioridad a la personalización.



La reproducción del cockpit -de cada uno de los coches- no se deja ningún detalle. El display será legible y funcional, y la sensación de inmersión, absoluta.



Contemplará muchas y diferentes condiciones de pista, incluyendo una realista y diversa climatología.

¡AL VOLANTE!

Tecnología al servicio de la inmersión



¿Volante y pedales? No sólo serán compatibles, sino que estarán especialmente optimizados para el juego. Slightly Mad firmó un acuerdo para afinar al máximo la respuesta de los conjuntos de Thrustmaster.



¿Realidad Virtual? Probamos la preview aquí comentada con el visor de Realidad Virtual Oculus Rift y te aseguramos que pese a tratarse del -aún prototipo- DK2 la sensación de inmersión fue alucinante. Si está en tus planes, añádele un cinturón de seguridad.



¿Soporte multipantalla? ¡También! En el caso de que puedas permitírtelo podrás montar un sistema multipantalla con «Project C.A.R.S.» a una resolución de hasta 12K (4K x 3). Y por supuesto, sin límite de FPS si es que tu PC puede moverlo.



Podrás lanzar una carrera determinando cada detalle de las condiciones y tu participación, casi como si se tratase de un editor.

SI TU PASIÓN ES LA VELOCIDAD NO PODRÁS RESITIRTE A PROBAR TU PILOTAJE EN CADA COMPETICIÓN

su habilidad y recursos para hacer juegazos de carreras desde el recordado «Need For Speed: Shift». A día de hoy también están ocupados con el arcade online «World of Speed», pero es «Project C.A.R.S.» su gran apuesta de cara a satisfacer las demandas de realismo y simulación rigurosa más exigentes. Con todo ello, los estudios han puesto mucho cuidado de no cerrar la puerta en «Project C.A.R.S.» a nuevos aficionados que deseen probar y perfeccionar su pilotaje desde un nivel de principiante, con ayudas y asistencias, aunque siempre en el contexto de una simulación rigurosa.

Largo recorrido

Ya estamos tardando en hablar del juego en sí. Lo que transmite y será –o apunta a ser– «Project CARS». Pero antes de ponernos al volante, hagamos chequeo previo, un breve inventario de todo el conjunto para que puedas hacerte una idea de la gran amplitud del juego, uno de los rasgos distintivos del proyecto. Y es que «Project C.A.R.S.» es inmenso en categorías, circuitos y modalidades de competición. Sin entrar en todos los detalles –mejor visita la web– hay una veintena de localizaciones, con diversos trazados cada circuito, no menos de siete categorías de vehículos (desde prototipos Le Mans hasta superdeportivos, pasando por los Karts). Y en cuanto a la competición, las carreras de fin de semana (solo, online o enfrentándote a



Protagonistas: ¡los coches! Si disfrutas de las carreras, conducir un supercar como el Aston Martin Vantage, fielmente reproducido y detallado, te parecerá una gozada.

¡Compatile con las Apps de la comunidad de expertos!

¿Eres el más celoso amante del realismo en la simulación? Formidable, porque tú podrás contar con valiosas ayudas, pero nada que comprometa contra el rigor de la simulación. «Project C.A.R.S.» te permitirá servirte de las estupendas Apps de apoyo desarrolladas por terceros para tabletas Android y Windows (pCARS Dash, Z1 Dashboard, vrHive, SimSli, etc). Tal es el compromiso de Slightly Mad Studios con la comunidad de aficionados.



El realismo ha sido la prioridad, pero esto no estorbará para que el juego dé espectáculo visual y sonoro a lo grande.



Podrás activar muchas ayudas para simplificar y facilitar el pilotaje pero será igualmente necesario ser hábil y preciso al volante.

la comunidad), el modo Career (progreso personal) te ofrece inagotables desafíos a través de un calendario de carreras con el que poder atraer la atención de ojeadores de otros equipos y disciplinas. Lo pondremos todo a prueba en la review, pero está claro que en «Project C.A.R.S.» podrás contar con una amplitud de contenido y variedad de retos prácticamente inagotable.

A todo esto –y para acabar de hacernos una idea del potencial del juego– cabe reseñar el despliegue tecnológico de Slightly Mad contemplando a la comunidad, el hardware y los recursos de los expertos. Por decir sólo lo más llamativo, el juego soportará un amplísimo conjunto de periféricos (Fanatec, Thrustmaster, Logitech), estará abierto a Apps complementarias y ofrecerá resoluciones ultra-altas (12K) para sistemas multipantalla. Hasta podrá jugarse en una Shield.

Inmersión total

Pero pongámonos ya al volante, porque todo este despliegue de contenido y posibilidades tecnológicas serían esfuerzos en vano si no fuera por lo fundamental en este juego: la sensación que transmite cada carrera. Y este crucial aspecto no sólo cumple con lo esperado de un simulador de la categoría y ambición de «Project C.A.R.S.» sino que –créenos porque lo hemos probado– será lo mejor del juego: la respuesta a los controles, el realismo audiovisual, el comportamiento de los adversarios, la vertiginosa sensación de velocidad y el control verosímil.... ¡Impecable! Desde luego que, como simulador será un juego exigente. Si quieres la simplicidad e indulgencia de un arcade, fíjate mejor en otro juego, porque incluso con las ayudas activadas, será necesario conocer cada circuito y practicar para sacarle el máximo partido a un bólido. Pero si amas la velocidad y no te asusta aprender, «Project C.A.R.S.» va a encandilarte. S.T.M.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Terror**
- Estudios/Co.: **Capcom**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **20 de marzo de 2015**

capcom.co.jp/rev2/es/index.html

LAS CLAVES

- Hay cuatro personajes protagonistas, pero van en parejas y tienen historias diferentes: **Claire y Moira, Barry y Natalia.**
- **Apuesta más por la tensión y el terror** que por la acción.
- **Tiene un nuevo modo, Asalto,** con mejoras y muchos niveles de dificultad.
- Por primera vez en toda la saga **podremos jugar como Barry.**
- Esta es la segunda vez que **Claire se despierta confusa en una cárcel...**

Primera Impresión

Desde el primer momento, se aprecia que «Revelations 2» quiere distanciarse de la saga numerada de «Resident Evil», aunque sigue lejos de la categoría de los primeros juegos.

¡Este muerto está muy vivo!

Resident Evil Revelations 2

Capcom quiere volver a las raíces de su saga de terror, pero tiene la vista más puesta en el futuro de la distribución digital.

Podríamos pasarnos horas hablando de los cambios que ha sufrido la saga «Resident Evil» desde su estreno allá por 1996, en su intento de innovar y sorprender, pero sería perder el tiempo. Aunque agradezcamos el lanzamiento de «Resident Evil HD Remaster», la saga tiene ahora dos rumbos bien diferentes a su origen: por un lado la saga numerada, con sus dosis de acción loquísimas; y por otro, la saga «Revelations», que tras el triunfo de su primera parte, se ha atrevido con una segunda, que llegará dentro de unas semanas, mucho más próxima al terror.

Hemos podido jugar al primer capítulo de «Revelations 2», que se lanzará por episodios, pero también en formato físico y completo, y que está protagonizado por Claire Redfield y Barry Burton, que vuelven del limbo, pero no revueltos: Claire estará acompañada de Moira Burton, la hija de Barry; y vivirán una aventura paralela en cada capítulo. Es decir, «Revelations 2» tendrá cuatro capítulos con dos historias llenas de "cliffhangers" que se resolverán en el último de ellos.

La sección que hemos jugado se correspondía a la de Barry, que llega a una isla en busca de su hija secuestrada y se topa con otra niña en su lugar, Natalia, que le acompañará durante la aventura. Esta niña de cara inocente y vestido de muñeca de porcelana puede "sentir" a los enemigos y también indica los objetos ocultos por el mapa.

Así pues, la acción recae sobre todo en Barry, aunque muchas veces podremos afrontar una situación con sigilo, sin gastar balas y sin correr tantos peligros. Esto dependerá de nuestro estilo de juego,

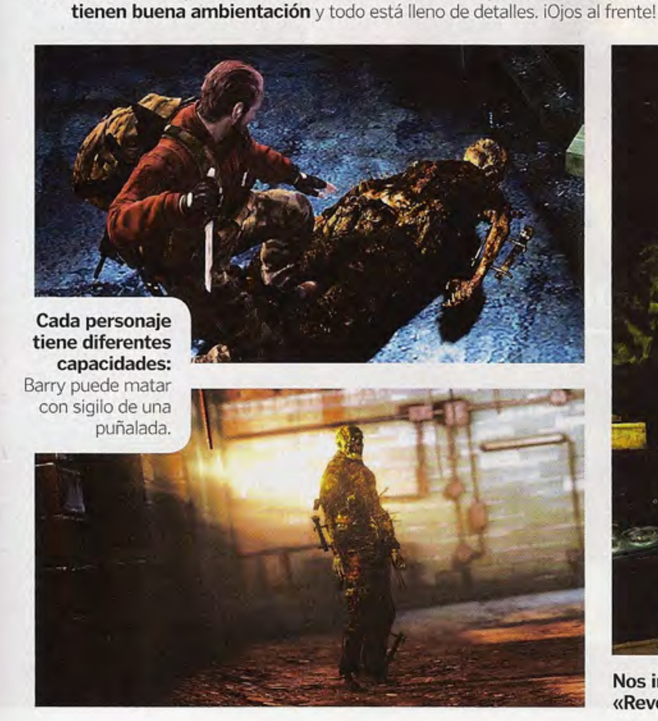


Gráficamente no promete ser nada del otro mundo, pero los escenarios tienen buena ambientación y todo está lleno de detalles. ¡Ojos al frente!



¿Microtransacciones en un «Resident Evil»?

En efecto, Capcom ha incluido la opción de comprar armas, habilidades y cristales de vida con dinero real dentro de su modo Asalto. El funcionamiento es sencillo y, en teoría, no hace falta pagar nada si no se quiere: las armas y habilidades se pueden conseguir mediante objetos y jugando, o pagando; y los cristales de vida, que sirven para revivir donde has muerto en una pantalla, se pueden obtener mediante retos diarios o con dinero real.



Cada personaje tiene diferentes capacidades: Barry puede matar con sigilo de una puñalada.



Nos interesa mucho saber hacia dónde se dirige la historia de «Revelations», va a ser difícil aguantar la espera entre capítulos.

porque la acción en tercera persona y los zombies –que no son zombies, son Afligidos y Podridos– también son una opción.

Comparado con «Resident Evil 6», la acción es mucho más pausada y pesada: no hay patadas voladoras ni munición a punta de pala, pero tampoco estamos ante una experiencia de terror a lo «Alien Isolation». Los escenarios, aunque lineales, se abrirán de vez en cuando, algo de agradecer, tanto como la historia, que va desvelándose a buen ritmo.

Un Asalto completito

También pudimos probar el mejorado Modo Asalto del que hará gala «Revelations 2», que se compondrá de mapas emblemáticos de la saga y que se puede jugar en pantalla partida u online. Se empezará con lo mínimo, pero a medida que se superen escenarios y consigan objetos, para desbloquear mejores armas y subir de nivel las habilidades de cada personaje, la cosa se pondrá muy interesante y complicada. Sus niveles no serán excesivamente largos, pero jugado en compañía resultará muy divertido.

«REVELATIONS 2» ESTRENA UNA NUEVA ESTRATEGIA CON SU DISTRIBUCIÓN POR CAPÍTULOS

Aún falta para que «Revelations 2» esté disponible, pero lo que hemos visto nos parece más que prometedor. No será un «Resident Evil» de los "viejos" y tampoco un despiporre como «Resident Evil 6»: será una nueva forma de entender la saga, no solo por su formato episódico, sino porque parece inclinarse más por el misterio y ciertos elementos de terror psicológico que por la acción a mansalva. Pero tranquilos, los pasillos angostos, las hierbas verdes y los enemigos que doblan esquinas para cogernos por los hombros siguen ahí. **B.L.**

SE PARECE A...



› RESIDENT EVIL REVELATIONS
Su segunda parte es una evolución natural de las novedades que aparecieron en «Revelations».



› THE EVIL WITHIN
El trabajo de Mikami y el de Capcom están más cercanos de lo que se pueda imaginar.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Obsidian**
- Distrib.: **Meridiem**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Marzo 2015**

eternity.obsidian.net

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol de estilo clásico, con perspectiva isométrica.**
- Manejarás a un grupo de aventureros en el mundo de Eora, que podrás escoger entre **seis razas distintas disponibles.**
- **Tu personaje principal tendrá seis atributos físicos y mentales:** poder, constitución, percepción, intelecto, destreza y resolución.
- **Podrás dominar una técnica llamada "Animancia"**, mediante la que controlarás el poder de las almas.

Primera Impresión

El regreso al estilo clásico del rol, tomando como referencia juegos como «Baldur's Gate» o «Icewind Dale» será el elemento que defina a uno de los juegos del género más esperados.

¡Es hora de volver al rol clásico!

Pillars of Eternity

¿Por qué todo vuelve? ¿Es el eterno retorno, del que hablaba Nietzsche? ¿O es tan sólo que el rol clásico sigie siendo genial?

Falta ya muy poco para que llegue hasta nosotros uno de los juegos de rol más esperados de 2015. Y si al comprobar que estamos en la segunda década del siglo XXI y ver las imágenes que acompañan a estas líneas ves que hay algo que no parece encajar, no te preocupes. Todo está bien.

«Pillars of Eternity», el último trabajo de Obsidian, llegará hasta nosotros en pocos días, gracias al apoyo del crowdfunding, por un lado, y en una versión traducida a nuestra idioma, gracias a Meridiem, por otro, lo que es una combinación estupenda.

Y es que el regreso a lo canónico parece estar de moda. Los juegos que en los años 90 establecieron un estilo que fue imitado hasta la saciedad, sobre todo de la mano de BioWare, Black Isle Studios y otros, parecen vivir una segunda juventud.

Explorando Eora

En «Pillars of Eternity» encontraremos mucho de esos juegos, tanto en lo estético como en lo jugable. Una perspectiva isométrica, gracias al uso del Infinity Engine, será lo primero que entre por los ojos del fan del género. El estilo de exploración de un mundo de fantasía, Eora, compuesto por cinco grandes regiones –Dyrwood, Eír Glanfath, el Imperio Aedyr, las repúblicas de Vailian y los Caminos Sin Fin de Od Nua–, nos llevará a comandar un grupo de aventureros que en cada una de estas regiones encontrará distinas culturas, personajes, misiones y peligros que afrontar.

La distinción cultural de estas áreas no será únicamente para aportar variedad a los escenarios. En cada una de ellas, habrá aceptación de ciertas artes y rechazo de otras, y en «Pillars of Eternity» esto será clave, pues una



El mundo de Eora espera a valientes aventureros. ¿Estás tú entre ellos? Si es así prepárate para vivir un rol épico de estilo clásico, basado en el Infinity Engine.



Cuando el protagonista es el jugador, no el juego...

La libertad es un aspecto esencial en «Pillars of Eternity». Desde la creación de tu personaje, al que podrás definir hasta el color del pelo, hasta el estilo de juego que definirá, mediante la práctica, conductas por las que se te reconocerá en el mundo de Eora y que marcarán tu reputación en sus regiones. No existirá, por ejemplo, un atributo de "agresividad", pero si juegas de un modo agresivo, crearás esa característica por la que serás reconocido.



Cinco regiones principales componen el mundo de juego. Todas llenas de peligros y desafíos.



Combate y puzles, además de exploración, forman la esencia de una historia llena de fantasía, magia, monstruos y rol del bueno.

de las técnicas mágicas más relevantes que podrás dominar, la Animancia, será vista con malos ojos en algunas de ellas.

Es algo con lo que tendrás que luchar, adoptando tu estilo personal de exploración, acción, interacción con el mundo y con sus habitantes.

Aunque en la creación de tus aventureros imperará la libertad –así como en tu modo de juego– habrás de tener en cuenta que tus acciones definirán tu reputación y ciertos estilo. Si juegas agresivamente, serás reconocido como un personaje agresivo, aunque no exista un atributo específico de agresividad en el diseño de tus personajes. Y es algo que afectará a toda la aventura. No se trata sólo de crear un personaje, sino

EL REGRESO A LOS CÁNONES DEL GÉNERO HA MARCADO A OBSIDIAN EN SU ÚLTIMA PRODUCCIÓN

de que ese personaje sea reconocido por sus acciones en el mundo de Eora. Ese es el objetivo de Obsidian.

¡A las armas!

El combate en «Pillars of Eternity» será también uno de los puntos clave del diseño del juego. Los combates serán en tiempo real, aunque podrás pausar la acción para estudiar bien la situación y pensar estrategias. No habrá turnos en los ataques ni las defensas, y aunque en esencia, como decimos la acción será en tiempo real, Obsidian sí ha introducido un elemento que hemos visto en otros juegos más actuales: la ralentización del tiempo.

La velocidad de la acción se podrá reducir hasta en dos terceras partes, permitiendo pensar con algo más de calma ciertas tácticas a desarrollar. Eso sí, ten en cuenta que, como en los juegos clásicos –y los nuevos basados en el estilo canónico del rol– la posición del personaje, entorno y potencial serán clave. El gran rol vuelve. ¡Prepárate para la lucha! A.C.G.

SE PARECE A...



› DIVINITY: ORIGINAL SIN
El juego de Larian ha apostado por el rol más clásico y exigente, sin renunciar a la tecnología actual.



› LEGEND OF GRIMROCK 2
Otro juego que bebe de las fuentes más clásicas de la jugabilidad en el rol, pero puesto al día.

¡LA AVENTURA MÁS OSCURA DEL MURCIÉLAGO!

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Dicen que no hay dos sin tres. Es lo que tienen las trilogías, claro. Pero lo que no nos dijeron es que el tres es el más espectacular. Para Batman, al menos.

Decir que «Arkham Knight» es el cierre de la trilogía de «Batman Arkham» a estas alturas no debería sorprendernos, pero quizá haya algún despistado por ahí al que no le salen las cuentas. No es extraño, de todos modos, pues si nos ponemos a sumar –sin contar las versiones para consolas portátiles luego adaptadas a otros formatos–, lo de "Arkham" llega a salir en cuatro juegos, ¿verdad? Sin embargo, para Rocksteady el juego anterior, «Origins», nunca formó parte de la historia de la trama de «Arkham», y está considerado más como una introducción, fuera de la historia, a la trilogía que como parte de la misma, pese a la linea temporal en que apareció a la venta.

Y es que desde que Rocksteady concluyó «Batman Arkham City» ha estado trabajando duramente en el diseño y la tecnología de «Arkham Knight» para ofrecernos el que será, según aseguran, el juego más explosivo, espectacular, sorprendente y divertido de la trilogía. Y teniendo en cuenta lo que ha venido antes, eso es decir mucho, pero... ¿cómo quieren conseguirlo?

El misterioso enemigo

El primer impacto de «Batman Arkham Knight» cuando se anunció el juego fue, precisamente, debido a su nombre. Inicialmente todos los fans de la saga pensamos que hacía referencia a Batman, el protagonista –la asociación con el Dark Knight de las películas de Nolan es inevitable–, pero no, en realidad el Arkham Knight es ni más ni menos que la gran Némesis del hombre murciélago, el archienemigo a cuyas fuerzas y máquinas nos enfrentaremos en el juego. Un villano, además, creado para la ocasión por Rocksteady y DC, implicando a la editorial como nunca en la creación de un juego de la saga. Sí, el Arkham Knight es un misterio total. ¿Está detrás de su máscara un enemigo clásico de los cómics? ¿Es realmente un personaje nuevo? Son preguntas que sólo tendrán respuesta dentro de unos meses. Pero, eso sí, conviene recordar que no serán los únicos enemigos de Batman en el juego, pues si de nombres clásicos hablamos, «Arkham Knight» nos va a traer unos cuantos....

La alianza del mal

Aunque la acción de «Batman Arkham Knight» se va a basar en un estilo ya definido por los anteriores juegos de la saga –

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Rocksteady/Warner**
- Fecha prevista: **Junio 2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción y aventura en tercera persona, **cierre de la trilogía Arkham Knight** de Batman y Rocksteady.
- El gran enemigo de Batman será el misterioso **Arkham Knight, un villano creado por DC y Rocksteady** ex profeso.
- Podremos **manejar el Batmóvil por primera vez**. Además, también por control remoto.
- Se han incluido **nuevos elementos en el combate**, como posibilidad de desarmar a los enemigos y usar sus armas contra ellos.



¡Batman vuelve y no lo hace solo! Prepárate para vivir la mejor aventura de la trilogía Arkham con el hombre murciélago y su Batmóvil. ¡Va a ser genial!

¡Gotham espera a su vengador enmascarado! Nuevos criminales han convertido la ciudad de Batman en un nido de corrupción y maldad.



¡Un grupo de malhechores al que hay que dar lo suyo! De nuevo, los combates multitudinarios y los combos de Batman serán elementos clave.

combates en tercera persona multitudinarios, exploración, combos, gadgets, puzles...– hay multitud de elementos nuevos, comenzando por los enemigos de la aventura. Si el Arkham Knight será el gran maestro de la trama, sus compañeros de viajem más conocidos, nos pondrán a prueba durante gran parte del juego. El Pingüino, Dos Caras, Harley Quinn, Espantapájaros y Enigma aparecerán a lo largo de la historia para desafiar nuestras habilidades.

Durante el conbate contra todos sus secuaces, podremos usar algun elemento nuevo, como el batarang en pleno vuelo, para dejar KO a los enemigos. Además, en planeo con la capa podrá ser más largo, casi volando. Algo muy útil cuando nos enfrentemos a los grupos de enemigos, una marca de la casa en la acción.

Hemos hablado también de la tecnología, y es que si bien Rocksteady vuelve al Unreal Engine como base, el estudio siempre se ha caracterizado por sacar partido como nadie al motor de Epic. «Arkham Knight» nos traerá escenarios más detallados, animaciones más reales y espectaculares, una estéctica más oscura, una dirección artística más impresionante, nuevos efectos visuales y un mundo de juego mayor y más abierto. Sí, más aún.

Llega el Batmóvil

Pero, además de la trama, los personajes y la acción, sin duda la gran estrella de «Arkham Knight» la encontramos en la incorporación del Batmóvil como parte esencial del diseño de acción. El vehículo de Batman se suma así a otros juguetes

¿QUIÉN ES EL MISTERIOSO ARKHAM KNIGHT?

La gran sorpresa del cierre de esta trilogía es el gran villano al que nos enfrentaremos en la aventura. Además, también nos dejó a todos descolocados que el título del mismo juego no hiciera referencia a Batman, el protagonista. El "Arkham Knight" del título es ese misterioso enemigo, creado ex profeso por Rocksteady al alimón con DC, que ha participado activamente en el diseño y concepción de un rival del hombre murciélago completamente inédito en el universo de Batman. ¡Impresionante!





El entorno también será un elemento que potenciará la acción. Los combos, golpes y llaves se verñan influidos por el escenario.

EL CIERRE DE LA TRILOGÍA ARKHAM NOS TRAE LA ACCIÓN MÁS OSCURA, INNOVADORA Y ESPECTACULAR



del murciélago, como lo era la BatAla en «Origins», aunque aquí el Batmóvil sí será un elemento esencial. Podremos conducirlo, controlarlo a distancia, mejorarlo, usar sus armas de descomunal potencia de fuego contra los tanques del Arkham Knight y dejar que adquiera un protagonismo a la par del mismísimo Batman.

El uso del Batmóvil no será sólo estético, sino indispensable para recorrer una ciudad de Gotham que se calcula cinco veces mayor que en «Arkham City» y mucho más abierta, lo que obliga a recorrer distancias mayores hasta los objetivos marcados en las distintas misiones. Sí, podremos hacerlo como queramos, pero si contamos con una máquina tan poderosa como el Batmóvil, no será difícil caer en la tentación una y otra vez.

«Batman Arkham Knight» tiene aún bastantes secretos que desvelar, lo que esperamos que vaya ocurriendo en los meses que aún quedan para su lanzamiento, pero las imágenes, los datos, las novedades y los personajes ya conocidos no hacen sino acrecentar nuestra ansiedad para poder echarle mano. Ya queda menos para volver a Gotham. **A.C.G.**

¡EL BATMÓVIL TAMBIÉN ES EL PROTAGONISTA!



Los últimos vídeos que han lanzado Rocksteady y Warner sobre «Batman Arkham Knight» han colocado al mismo nivel de protagonismo que Batman a uno de sus "juguetitos" más populares: el Batmóvil. El coche del hombre murciélago se convertirá en el juego en una máquina de guerra impresionante, con un diseño espectacular que recuerda a los de las primeras películas de Batman, pero modernizado y convertido en una mezcla de tanque y coche, que podrás manejar a distancia.




FX FÚTBOL
FX FÚTBOL
2.0





micromanía te regala FX Fútbol 2.0

Ahora puedes cumplir el sueño de tu vida y convertirte en el mejor entrenador del equipo de fútbol de tus amores: ¡el tuyo! ¡Un juegazo para tu PC valorado en 10€!

Si te gusta el fútbol, la estrategia y los juegos deportivos, estás de enhorabuena, porque el mes que viene te regalamos en Micromanía un juegazo en descarga en la web de juegos de FX: «FX Fútbol 2.0», un título sensacional valorado en 10 euros. ¡No te lo puedes perder!

¡Las ligas más potentes de Europa!

Las Primera y Segunda divisiones de España, Italia, Inglaterra, Alemania y Francia están disponibles en «FX Fútbol 2.0», incluyendo además copas nacionales y europeas, pretemporradas, etc. ¡Más de 450 equipos y 267 competiciones se juegan simultáneamente! Tienes más de 11.000 jugadores con características únicas a tu disposición. ¡Increíble!

Tú defines el juego

Todo lo que te ofrece «FX Fútbol 2.0» se adapta al estilo de cada jugador, para conseguir logros en tu carrera profesional como mánager al frente de distintos equipos. Puedes ser un matagigantes o labrarte una reputación como profesor.

¡Ordena cada jugada!

Cuando juegues en el simulador podrás intervenir directamente durante el desarrollo de los partidos. Decide cuándo aplicar presión, cuando jugar por las bandas, mantén el balón, pasa provoca fueras de juego... Todo lo que puede hacer cualquier entrenador durante un partido real.

Más «FX Fútbol 2.0»

La versión del juego que te regala el próximo número de Micromanía es, además, muy especial. No sólo tendrás el «FX Fútbol 2.0» original, sino que vendrá acompañado de la actualización 2014/2015 y la versión DLC de Steam, todo en el mismo pack. ¡Un pack impresionante! No te pierdas el próximo mes Micromanía para disfrutar del mejor juego de mánager de fútbol para tu PC.





¡Diseña la jugada perfecta y consigue la victoria con las mejores decisiones! En «FX Fútbol 2.0» todo está bajo tu control. ¡Todo!



¡Conseguir un crack es todo un logro en tu carrera! Define los entrenamientos, decide las posiciones y escoge tu alineación.

FX FÚTBOL 2.0 EN MICROMANÍA

¡EL FÚTBOL MADE IN SPAIN VUELVE A TU PC!

Cuando FX decidió volver a la producción de un juego de mánager deportivo, rememorando las épocas doradas cuando «PC Fútbol» se convirtió en el juego favorito de miles de jugones españoles, las expectativas era enormes. Y «FX Fútbol» no defraudó en absoluto. Pero su siguiente entrega es aún más completa y profunda. Y la conseguirás el mes que viene, completamente gratis y puesta al día.

El análisis de «FX Fútbol 2.0» apareció en el número 227 de Micromanía, y dimos un repaso a sus principales características y novedades, revelando el porqué de su excelente puntuación:

-"En muy poco tiempo FX ha sabido pulir, mejorar y expandir un nuevo concepto de mánager de fútbol".

-"El rendimiento personalizado de cada jugador muestra una evolucióntremenda en cada uno de los cinco apartados que lo definen (...) puedes hacer verdaderas diabluras".

Son sólo algunos de los comentarios: **PUNTUACIÓN: 90**



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

WORLD OF WARSHIPS

Wargaming nos trae el tercer miembro de su trilogía bélica de acción multijugador. ¿Listo para la batalla de tu vida?



DEAD OR ALIVE 5

El juego de lucha más explosivo del momento llega al PC, con los personajes más sorprendentes de la saga.



PILLARS OF ETERNITY

El regreso del gran rol clásico llega de la mano de Obsidian, expertos y responsables de títulos míticos en el género.



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Capcom quiere devolver la grandeza a la saga más legendaria del survival horror. Prepárate para el terror más alucinante.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, B. Louviers, E. Barco, J. Sanz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

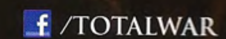
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2015
Printed in Spain

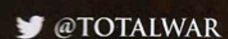


EL MUNDO ARDERÁ

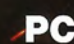
17 DE FEBRERO DE 2015

WWW.TOTALWAR.COM











TOTAL WAR





www.sega.com